IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!

IL POSTER DI TEKKEN TAG TOURNAMENT!

GamesMaster

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ PC ✶ PSX2 ✶ ARCADE ✶ GAME BOY

ESCLUSIVA!

DRIVER 2

SFRECCIAMO A TUTTO GAS!

Scopriamo il seguito del gioco di guida mozzafiato!

ANTEPRIMA!

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Scopriamo in anteprima il grande picchiaduro per la PlayStation 2

PROVATO!

PERFECT DARK

È meglio di Golden Eye! Tutte le armi, i gadget e l'azione di questo splendido gioco!

INOLTRE!

- Jedi Power Battles
- Dead or Alive 2
- Dragon Valor
- Force Commander
- Fur Fighters
- Driving Emotion Type-S
- Operation Winback

N.7
LUGLIO 2000
L.9.900

Anno IV - Numero 7 - LUGLIO 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ANTEPRIME ✶ NOVITA' ✶ POSTER

SQUARESOFT
STAI SCHERZANDO COL FUOCO
PlayStation

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...

DRIVER 2

SIAMO DI NUOVO IN FUGA CON TANNER!

p.16

A TUTTA BIRRA!

>> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

>> PROVE

Le nostre prove...

>> TRUCCHI

I nostri trucchi...

PERFECT DARK
p.60
UN GRANDE GIOCO! È MEGLIO DI GOLDENEYE!

DEAD OR ALIVE 2
p.66
CALCI E PUGNI IN COMPAGNIA DELLE RAGAZZE!

FORCE COMMANDER
p.72
L'IMPERO HA BISOGNO DI NOI!

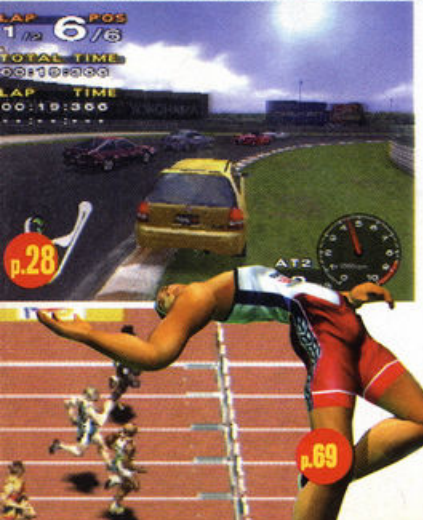
TUROK 3
p.34
SPARIAMO A VISTA...

ALIEN RESURRECTION
p.32
A CACCIA DELLA REGINA!

TEKKEN TAG
p.20
IL PICCHIADURO DELLA NUOVA GENERAZIONE!

GALERIANS
p.36
LA FORZA DELLA MENTE

JEDI POWER BATTLES
p.90
AVREMO BISOGNO DELLA FORZA...

p.76

p.28

p.69

RUBRICHE

Le nostre rubriche...

INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...

Wipeout Fusion!

DUE PAROLE SULLE NEWS

Benvenuti alle News! Ogni mese, questo spazio presenta i più straordinari nuovi titoli di tutti i formati, tutte le novità sulle console di nuova generazione, le migliori immagini del genere e... qualche altra cosa.

Prime immagini dei titoli europei della PS2!

I nuovi scenari di Wipeout sono sbalorditivi e zeppi di animazioni sullo sfondo: il giocatore però si perde tutto, impegnato com'è a sfrecciare via a rotta di collo.

Si va sottoterra! Addio, cielo azzurro...

Come sempre, al livello di difficoltà minimo i circuiti danno subito la nausea.

Tratteniamo il fiato: c'è un nuovo Wipeout nella lista dei titoli per PlayStation 2 di Sony Europe. Dimostrando che i giochi esistono anche fuori dal Giappone e dagli USA, Sony UK ha svelato le sue carte: molti giochi di corse, come Wipeout Fusion, The Getaway, Formula One 2000, Evo Rally, Sprint Car Racing, un po' di calcio con This Is Football, un tocco di azione con Dropship e un pizzico di fantasia con Drakan.

Ad attirare la nostra attenzione per primo sarà probabilmente Wipeout Fusion, con la sua grafica definita e velocissima. Il meglio è che azione di gioco e piste sono state completamente reinventate: tratti a tracciato libero, corse a testa in giù, scenari interattivi e armi ancora più grandiose. The Getaway non sarà molto da meno: il gioco riproduce 70 chilometri quadrati di Londra, da percorrere al volante di 50 bizzarri veicoli. Non manca poi lo sport automobilistico "puro", con Formula One 2000, che comprende tutte le piste, le scuderie e i piloti della stagione 1999 e ci consente di salvare i dati dei campionati e i replay su una memory card. Evo Rally punta tutto sulla potenza pura, promettendo 48 livelli di scorribande fuori-strada; infine c'è SPIN, ispirato allo sport americano dello "sprint car racing".

Se al volante preferiamo il pallone, ci delizierà la notizia che anche This Is Football di Sony è in arrivo sulla PlayStation 2. È più veloce, più intelligente e presenta un campionato "inter-temporale" con tutte le migliori squadre degli ultimi 50 anni.

In Dropship, il nostro compito sarà quello di depositare le truppe giuste sul pianeta giusto, preferibilmente tutte intere.

Il gioco comprende tre modalità: trasporto spazio-pianeta, strategia in tempo reale e simulazione di combattimento aereo. Il titolo forse più allettante quanto ad azione è Drakan, un'avventura fantasy che mescola le tre dimensioni di Tomb Raider con il genere giochi di ruolo!

Guidiamo la guerriera Rynn attraverso otto mondi nella sua battaglia per arrostire il male in compagnia del temibile Arokh.

Questa è proprio Londra. Le immagini di The Getaway che abbiamo visto finora ci hanno lasciati senza fiato. Scusi, per Piccadilly Circus?

La morte arriva dal cielo. Con una simile combinazione di generi, questo titolo sarà sbalorditivo!

KONAMI RIVELA CHE METAL GEAR SOLID 2 SARÀ PUBBLICATO NELL'AUTUNNO DEL 2001

p.6

FINAL FANTASY 9
Spade e stregonerie! Ritornando alle origini, Square abbandona le influenze fantascientifiche in questo nuovo capitolo dell'epica serie.

p.7

ZELDA: MASK OF MAJORA
Games Master mette insieme le ultime immagini del seguito di Zelda. Sembra davvero un titolo da non perdere assolutamente!

p.8

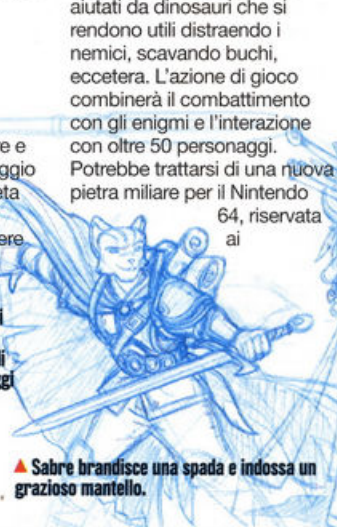
GRANDI NOVITA'
Diamo un'occhiata allo stato delle cose di alcuni fra i giochi più importanti in uscita per le nostre console e i nostri PC. Vediamo cosa bolle in pentola...

IL NUOVO GIOCO DI MOSTRI DI RARE

>> Dinosaur Planet è pronto a fare furore

I super sviluppatori di Rare tengono la bocca chiusa a proposito del loro nuovo titolo per Nintendo 64. Dinosaur Planet farà la parte della star tra i prodotti Nintendo all'E3 di quest'anno; per questo Rare ha svelato solo pochi dettagli. Si tratta di un'avventura tridimensionale di proporzioni epiche, con i guerrieri Sabre e Krystal in viaggio verso il pianeta dei dinosauri per sconfiggere un antico male. I due sono aiutati da dinosauri che si rendono utili distraendo i nemici, scavando buchi, eccetera. L'azione di gioco combinerà il combattimento con gli enigmi e l'interazione con oltre 50 personaggi. Potrebbe trattarsi di una nuova pietra miliare per il Nintendo 64, riservata ai possessori di Expansion Pak; secondo noi sarà una cosa tipo Jet Force/Zelda. Nintendo spera di dimostrare che la sua vecchia console è ancora piena di vita e di cavalcare il rinnovato interesse verso di essa innescato dalla Pokémon-mania!

◄ Krystal, l'eroina felina esperta di arti marziali. Dovremo sfruttare le abilità di entrambi i personaggi per trionfare.

▲ Ecco Sharpclaw! Non sappiamo perché sia così cattivo, ma di sicuro lo è.

▲ Sabre brandisce una spada e indossa un grazioso mantello.

▲ La cartuccia del gioco sarà da 512 MB, indispensabili per questi dinosauri.

L'X-BOX NON TROVA APPOGGIO

>> Bill Gates cerca alleanze in Oriente

Microsoft sta imparando a sue spese che l'entrata nel mercato delle console non è una passeggiata. Novellini del settore, i giganti del PC stanno cercando rapidamente di allearsi con i migliori del giro, ma senza molto successo. Secondo indiscrezioni provenienti dal Giappone, Microsoft avrebbe offerto la sbalorditiva cifra di un miliardo di dollari per l'acquisto di Square. I creatori di Final Fantasy, però, hanno gentilmente declinato l'offerta andando a unirsi ad altre case d'élite che sembrano aver respinto le avance di Microsoft. Anche Namco ha rifiutato di produrre giochi in esclusiva per l'X-Box, mentre gli alti costi dell'eventuale compatibilità tra X-Box e Dremcast hanno impedito l'accordo con Sega. Microsoft mantiene il massimo riserbo, ma le ultime indiscrezioni parlano di contatti con Nintendo allo scopo di rendere compatibili X-Box e Dolphin!

▲ Il demo dell'X-Box era impressionante, ma che farà Microsoft senza alleati?

NOTIZIE BOLLENTI

GIOCHI E TV
Empire Interactive ha annunciato che Starsky e Hutch sfrecceranno presto con la loro Ford verso il PC e la PlayStation 2. Il gioco, la cui uscita è prevista per il 2001, si unisce a Dukes of Hazzard, altra conversione di una serie televisiva di culto. A quando l'A-Team?

E ORA, LA RACCHETTA
Dopo le magie di Mario Golf, Nintendo ha confermato che Mario appenderà la mazza al chiodo per passare alla racchetta in Mario Tennis 64. Ci sarà tutta la banda con Peach, Wario e Yoshi, ai quali si aggiungerà un volto nuovo, il cugino di Luigi. Possiamo scommettere che sarà un titolo grandioso.

COME I BEACH BOYS
La PlayStation 2 farà il suo primo tuffo nel mondo degli sport acquatici con il gioco di surf Surf Roid. Il titolo, disponibile all'ultimo Tokyo Game Show, ha ricevuto un'accoglienza tiepida. La bella notizia però è che la confezione comprenderà una piccola tavola da surf da applicare sul joystick analogico, destinata a rendere l'esperienza quanto più autentica possibile.

ANCORA PIÙ SONIC
Sonic 2 per Dreamcast è già stato confermato, ma Sega sembra decisa a sfruttare ancora più a fondo il suo grandioso titolo. È infatti in lavorazione un gioco dal titolo provvisorio di Sonic Shuffle, una raccolta di sfide a più giocatori molto simile a Mario Party per Nintendo 64.

NOVE VITE

IL CAST DI FINAL FANTASY 9!

Personalità. Per alcuni giochi significa solo facce famose sulla confezione, ma Square è riuscita a renderla parte integrante dell'azione di gioco. In Final Fantasy 9 sono i personaggi che contano: i vari oggetti daranno abilità specifiche a ciascuno di essi.

Ognuna delle otto star del gioco ha un equipaggiamento diviso in quattro settori: armi, scudo, corazza e accessori. Il numero di elementi utilizzabili in una sola volta è quindi limitato, ma se uno di essi verrà mantenuto abbastanza a lungo nell'equipaggiamento, il suo potere entrerà a far parte del personaggio e potrà essere usato anche senza il relativo elemento. Le opportunità di gioco tattico saranno quindi numerose: alcuni giocatori decideranno di imparare abilità dai relativi oggetti, mentre altri li scambieranno di continuo.

Games Master presenta in anteprima le immagini di tre dei personaggi principali: Zidane Tribal, ladro sedicenne, Vivi Ornitier, mago incappucciato di nove anni e Adelbert Steiner, grande cavaliere del regno di Alexandria, trentatreenne. Siamo inoltre in grado di rivelare dettagli sugli altri cinque membri della squadra: ci sono Freija Crescent, guerriera dal passato tormentato, Eiko Carol, simpatica ragazzina, Quina Quen, mostro affamato, Garnet Til Alexandros 17th, principessa monella e Salamander Coral, temibile avventuriero. Diversamente da Final Fantasy 8, questo gioco utilizzerà tre diverse classi di personaggi (ladro, cavaliere e mago) per le varie abilità dei membri della squadra.

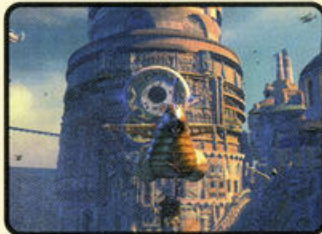
Sono inoltre giunte notizie a proposito di una delle ambientazioni: è il Theatre Ship Prima Vista, una grande astronave di intrattenimento.

Fantasy Cola!

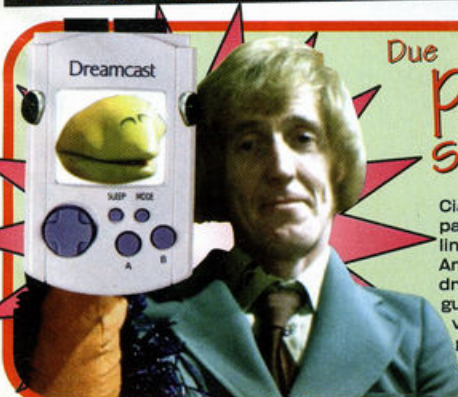
Mentre noi ce ne stiamo qui con le solite pubblicità di Coca-Cola, i fortunati giapponesi si godono un favoloso spot animato dedicato a Zidane e compagni. Anche a noi, prego!

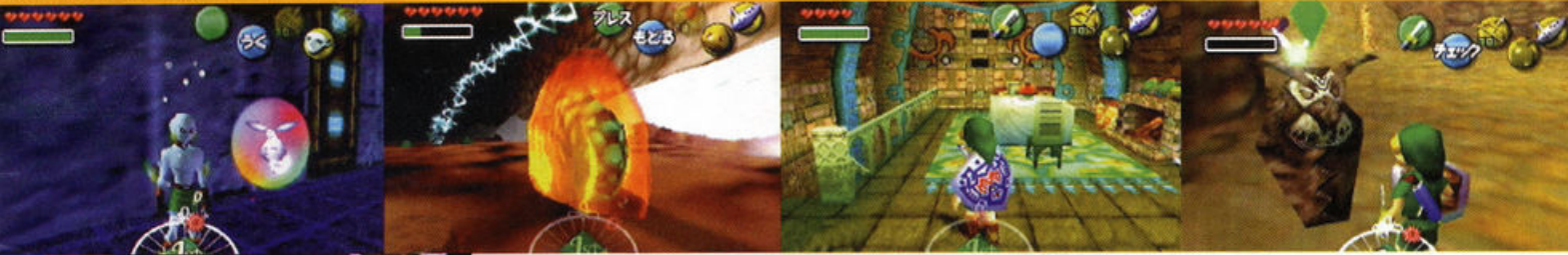
NOVITA'!

Però! Visto che roba? Trattandosi di un titolo Square, è sicuro che potremo esplorarne un bel pezzo!

▲ Adelbert Steiner è un tipo tutto muscoli, ma non ha molto cervello. Con due mani così, però, chi avrebbe il coraggio di farglielo notare?

Spettacolo volante!

È un jumbo? È un galeone? Macché, è il Prima Vista, il teatro volante di Final Fantasy 9! Qui tutti i personaggi e le autorità locali si incontrano per assistere allo spettacolo.

IL LETTORE DI MP3 VMU DI SEGA PRESENTATO AL TOKYO GAMES SHOW!

Due parole sul VMU!

Ciao ragazzi! Questo mese parliamo dell'ultima meraviglia on-line per il VMU del Dreamcast. Andiamo all'indirizzo http://www dreamfiles.com/jap/snakey per gustarci un assaggio di storia dei videogiochi. In Snakey bisogna guidare una linea irregolare attraverso lo schermo, senza toccare né i lati né la coda della linea stessa. Con qualche colpetto di dito è possibile far finalmente raggiungere alla linea dimensioni tali da consentirci a passare al livello successivo, molto più veloce. Wow! Irresistibile, no? C'è anche un'opzione che ci permette di scaricare i nostri punteggi migliori, per far impallidire gli altri utenti di VMU; inoltre, questo è il primo mini-gioco che può essere scambiato tra un VMU e l'altro! Tuffiamoci in rete e prendiamo il controllo di questa specie di serpentello! Meglio ancora: perché non copiarne una versione sulla console di un amico e divertirci con una sfida uno contro uno? Ci sentiamo il mese prossimo...

LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

GIÀ USCITO IN GIAPPONE!

Diamo un'occhiata a queste favolose immagini tratte dal seguito di Legend of Zelda! Ovviamente, daremo a questa fantastica avventura tutta la copertura necessaria prima della sua pubblicazione a Natale!

2400 GIOCHI IN ARRIVO!

E3 – La più grande fiera del mondo dedicata ai videogiochi!

Si è da poco conclusa la fiera E3 2000, la più grande fiera di videogiochi della storia. Per tre giorni il Los Angeles Convention Centre ha ospitato una marea di nuovi giochi, hardware e periferiche.
Sony è comparsa con la PlayStation 2, Microsoft con il nuovo X-Box e Sega con Dreamcast, mentre i fan del Nintendo 64 e del PC hanno potuto ammirare moltissimi nuovi giochi. Ecco un elenco dei titoli in mostra!

PlayStation 2
È la prima volta che la PlayStation 2 è presente all'E3, pochi mesi prima del suo lancio negli USA e in Europa, quindi è un momento storico.

ONIMUSHA

▲ La tanto attesa saga in stile Samurai, con un tocco alla Resident Evil, non dovrebbe essere male.

Metal Gear Solid 2
Il gioco di azione furtiva più amato del mondo è tornato a sfidare la nostra abilità. Presto su queste pagine!

The Bouncer
Bande, combattimenti e una ragazza con una bella acconciatura: ecco gli ingredienti di questa splendida avventura, uno dei titoli più belli per PlayStation 2 fino a ora.

Wipeout Fusion
È tornato, e stavolta è ancora più bello!

Z.O.E.
Un picchiaduro tra robot creato degli stessi progettisti di Metal Gear Solid.

Dreamcast
Sega prova a frenare il calo nelle vendite di questa console con una serie di adattamenti da giochi da sala giochi

18-Wheeler American Pro Trucker
Questo eccellente titolo da sala giochi, basato sul motore di gioco di Crazy Taxi, arriva su Dreamcast con più potenza di cento Ferrari.

QUAKE 3 ARENA

▲ Aspettiamoci una trasposizione perfetta su Dreamcast del miglior sparatutto in prima persona di sempre!

Ferrari F355
Una trasposizione perfetta di uno dei migliori giochi di corse automobilistiche da sala giochi.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles
Un'avventura piena d'azione che ha come protagonista un ragazzino di dieci anni sbattuto in un mondo ai confini della realtà. Aiutiamolo a diventare un super-guerriero capace di eseguire mosse letali.

Nintendo 64
Ancora non è uscito il Dolphin, ma il Nintendo 64 riesce ancora a coinvolgere i fan di questa console.

MARIO TENNIS 64

▲ La gente ha riso all'idea di Mario Golf, che invece si è rivelato un successone. Aspettiamoci lo stesso risultato per questo gioco prodotto dai geni di Camelot!

Resident Evil Zero
Dopo il successo riscosso da Resident Evil 2 su Nintendo 64, ecco un ulteriore capitolo della serie nello splendore dei 64-bit.

PC
Il potente PC è sempre più forte e si prepara a ospitare una vasta gamma di giochi.

C&C: Red Alert 2
Tll miglior gioco di strategia torna in pista con una grafica migliore e vari luoghi famosi sparsi per il mondo da distruggere.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

▲ L'avventura punta-e-clicca più imitata di tutte si svolge di nuovo in un mondo pieno di scimmie. Rompicapo e pescecani a iosa.

The World Is Not Enough
L'adattamento dell'omonimo film di James Bond, basato sul motore di Quake 3.

PlayStation
La grande console Sony offre grandi novità!

STAR WARS: DEMOLITION RACER

▲ Bisogna correre e sparare, ma ha ben poco a che fare con Guerre Stellari, anche se c'è proprio scritto Guerre Stellari sulla scatola...

Final Fantasy 9
In queste stesse pagine spieghiamo perché Final Fantasy 9 potrebbe essere l'ultimo grande gioco di ruolo per PlayStation. Il prossimo mese presenteremo una recensione completa!

ALL'E3...

- La fiera occupa una superficie di circa 500.000 metri quadrati!
- Più di 100 giochi prendono spunto da alcune serie televisive di successo!
- 445 giochi sono stati sponsorizzati da celebrità e campioni dello sport!

ONY SMENTISCE LE VOCI SECONDO LE QUALI PRESENTEREBBE UNA PLAYSTATION PORTATIL

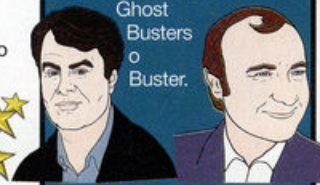
WCW WRESTLING
INDOVINA CHI

I titoli di Wrestling sono sempre popolarissimi, ma noi sappiamo davvero tutto sui migliori lottatori della WCW? Possiamo rinfrescarci la memoria con la cassetta "Starrcade" di Warner Home Video, che vede la partecipazione di Bret Hart, Goldberg, Jeff Jarrett, Chris Benoit e tanti altri campioni!
Per dimostrare che sappiamo il fatto nostro, proviamo a indovinare chi NON è un lottatore professionista...

(a) Hulk Hogan
(b) The Rock
(c) Chevy Chase

Chi sarà mai?

Indoviniamo i nomi degli eroi di un nuovo gioco top secret!

Indoviniamo i loro nomi! Non è difficile se conosciamo Ghost Busters o Buster.

Cibi di GM

Questo mese: Mr Big bar

Mr. Big, famosi per il successo discografico "I'm The One Who Wants To Be With You", hanno lasciato l'industria del rock per buttarsi in una nuovissima impresa. Eccolo qua: un delizioso biscotto caramellato ricoperto di cioccolato e croccantini. Buono, vero? Sarà anche una merenda deliziosa, ma farebbe male anche al più sballato del gruppo. Maggiori notizie il mese prossimo!

IL GAME BOY AVANZA

>> I primi giochi per Game Boy Advance!

Alla recente conferenza degli sviluppatori per Game Boy Advance sono stati rivelati alcuni segreti del futuro delle console portatili.
Oltre settanta potenziali progettisti hanno preso parte all'incontro, ma solo la metà è riuscita a portare a casa un programma per lo sviluppo dei giochi. Hanno ancora molto tempo, dato che il Game Boy Advance uscirà soltanto l'anno prossimo, anche perché Nintendo è molto soddisfatta del successo del Game Boy Color. Per mostrane il potenziale, è stato fatto girare Yoshi's Story, un gioco per Nintendo 64, su una versione di prova del Game Boy Advance. Per quel che riguarda l'aspetto finale della console non c'è un annuncio ufficiale, ma Nintendo ha fatto sapere che avrà le stesse dimensioni del Game Boy Color, con uno schermo orizzontale più grande. I primi giochi saranno presentati allo Spaceworld, in agosto. Non vediamo l'ora!

▼ Yoshi's Story è stato fatto girare su un prototipo di Game Boy Advance!

UNA VERSIONE DI DONKEY KONG COUNTRY PER GAME BOY COLOR!

TERREMOTO DA TOKYO!

>> ROBOT SUL RING!

L'ultima produzione di Hideo Kojima, autore di Metal Gear Solid, è stata presentata alla fiera Tokyo Games Show.
Z.O.E., sulla scia di una moda lanciata dal Dreamcast con titoli come Tech Romancer e Virtual-On, vede dei robot enormi che si scontrano all'interno di ring 3D. Questo gioco dovrebbe segnare l'inizio della "seconda generazione" di titoli per la PlayStation 2, che finalmente iniziano a sfruttare appieno le sue potenzialità. La giocabilità si basa soprattutto sulla velocità nei combattimenti, ma ci sono anche degli elementi tipici dei giochi di avventura e dei rompicapo da risolvere per evitare una guerra spaziale. Le scene di combattimento sono eccezionali, ma c'è ancora molto lavoro da fare. Non uscirà prima del 2001.

IL CONTROLLER DEL DOLPHIN MICROFONATO!

LE ARMI DI RESIDENT

GLOCK

TIPO: PISTOLA
CALIBRI: 9MM
PAESE DI ORIGINE: AUSTRIA
COLPI: 18
PESO: 620G

Con il 50% in meno di componenti rispetto ad altre pistole dello stesso calibro, la Glock 17 è una combinazione perfetta di precisione e affidabilità. È fatta con un materiale più resistente dell'acciaio, inoltre è resistente all'acqua salata, al sudore e alla sabbia. Ottima contro gli zombi.

NOTIZIE BOLLENTI

IL FUTURO DI SONY
Il mondo è ancora sconvolto dall'uscita della PlayStation 2, ma Sony, secondo un articolo pubblicato in Giappone, guarda ancora più in là. Sembra che la casa nipponica voglia creare diverse versioni della PlayStation 3: il modello base sarà una console normale, mentre il prodotto di punta avrà un videoregistratore digitale, la connessione a Internet e altro ancora. In uscita nel 2005!

VIVA IL GAME BOY!
Il Game Boy di Nintendo celebra il suo dodicesimo compleanno con un bel record: ben 100 milioni di pezzi venduti! Ciò significa che, in tutto il mondo, almeno un abitante su sessanta possiede il Game Boy originale, o una versione Pocket o Color. Il suo continuo successo sta offuscando anche le vendite delle altre console!

DREAMCAST ECONOMICO
Dopo Sony, anche Sega ha deciso di diminuire il prezzo di alcuni giochi. Presto usciranno dei titoli a prezzo ridotto per Dreamcast. A Games Master riteniamo che si aggireranno intorno alle 60.000 lire, un po' come alcuni giochi della serie Platinum per PlayStation. Maggiori informazioni in futuro.

UN MARE DI SCIMMIE
Per chi non lo sapesse, le "scimmie di mare" sono delle uova di gamberetto cui bisogna aggiungere dell'acqua per trasformarle in strani crostacei! Per quanto sembri strano, pare che Creative Labs stia creando un gioco a loro dedicato. Grandioso...

LE PREVISIONI DI SONY
Sony si sbilancia nelle previsioni. I responsabili della casa nipponica ritengono di poter vendere dieci milioni di PlayStation 2 nei prossimi dodici mesi, così suddivise: quattro milioni in Giappone, tre milioni negli USA e altrettanti in Europa.

TUTTO SUL WRESTLING

VIDEO MANIA

L'ESPERTO DI WRESTLING DI GM SVUOTA IL SACCO!

Il wrestling viene presentato come lo sport sensazionale e spettacolare per eccellenza, ma non è tutto oro ciò che luccica, come dimostra il documentario "Beyond the Mat" sul mondo della lotta americana.
Le premesse sono semplici: il regista del film, Barry Blaustein, dopo aver scritto varie sceneggiature per film che hanno visto come protagonista anche Eddie Murphy, ha deciso di passare tre anni a strettissimo contatto con i "wrestler", sia quelli più osannati sia quelli sconosciuti. Il risultato è una sorta di documentario-film sul wrestling, senza una vera trama, anche se ogni parte del film è molto coinvolgente. I lottatori sono rappresentati senza veli, come nel caso di Jake 'The Snake' Roberts, il quale passa da stella di prima grandezza della WWF a tossicodipendente. Particolare il caso di Mick Foley, il cui scopo non è diventare il lottatore più cattivo e tosto di tutti, ma soltanto il più educato. Sicuramente è un tipo strano...

"Beyond the Mat" dovrebbe uscire nelle sale inglesi nei prossimi giorni, ma non si ha ancora notizia di una versione italiana.

FIFA SULLA PLAYSTATION 2!

ELECTRONIC ARTS ENTRA IN UNA NUOVA ERA

I giapponesi che già hanno acquistato la PlayStation 2 hanno da poco messo le mani su FIFA World Championships, una versione dei giochi della serie FIFA per la console della prossima generazione. Come ci si poteva aspettare, è piena di squadre nazionali e di club di tutto il mondo, grazie alla licenza ufficiale. Come si nota dalle foto, la qualità del gioco va a braccetto con un incredibile aspetto grafico, facendo di FIFA il più bel gioco di calcio in circolazione. I dettagli dei giocatori sono al livello di quelli di Virtua Striker, ma le ombre e le luci sono molto migliori. Electronic Arts ha sempre creato dei giochi belli da vedere, che però avevano dei difetti nella giocabilità. Dopo la tiepida accoglienza ricevuta da Jikkyou World Soccer, Electronic Arts potrà vantare il miglior gioco di calcio per PlayStation 2.

Mi chiamo come una zuppa ma sono un campione!

▲ È bello. Speriamo la giocabilità sia migliore di quella degli altri giochi della serie FIFA.

▲ Che stadio!

▲ Le immagini si soffermano molto su Nakata, giocatore giapponese in forza alla Roma.

► Gli effetti delle ombre e delle luci sono i migliori in assoluto tra i giochi di calcio.

IL GAME BOY ADVANCE AVRÀ UN COLLEGAMENTO PER IL CELLULARE

LA POKEMANIA A LIVELLI INCREDIBILI

TUTTI MATTI PER I MOSTRI

I fan inglesi di Pokémon hanno potuto finalmente scaricare il 151° mostriciattolo, di nome Mew, nel corso della manifestazione speciale che si è tenuta il 27 maggio al Blue Water, un centro commerciale di Londra. Questo dimostra che anche in Europa la follia dilaga...

Pokemaniaci!

Tutto il mondo è impazzito per Pokémon!
★ **Le figurine di Pokémon** sono state vietate in molte scuole inglesi, dopo che due ragazzini sono stati rapinati per sottrarre loro le figurine. La polizia a avvisato gli scolari di non portarle con loro.
★ **In alcuni negozi** specializzati le figurine più rare sono state vendute a 150.000 lire l'una.
★ **In Gran Bretagna** le vendite del Nintendo 64 sono aumentate del 35% dall'uscita di Pokémon Stadium per questa console. Negli USA sono state vendute più di un milione di copie del gioco in tre sole settimane.
★ **Pokémon è anche stato** approvato dal Vaticano, che lo ha definito "pieno di immaginazione e inventiva". La Chiesa Cattolica messicana, però, ha condannato il fenomeno.
★ **Si teme che** la mafia possa interessarsi alle carte di Pokémon.
★ **Infine pare che un bambino** di otto anni abbia offerto di scambiare la sua baby-sitter con una carta rara a un incontro di fan.

RADAR

Orecchie sempre aperte sulle ultime notizie

Daily Radar, uno dei migliori siti Web dedicati ai videogiochi, avrà anche una versione per l'Europa. Sarà possibile avere notizie sul mondo dei videogiochi ventiquattro ore al giorno, considerando il fuso orario che ci separa dagli USA. L'indirizzo di questo incredibile sito pieno di notizie, recensioni e indiscrezioni è: www.dailyradar.co.uk.

HEAVY METAL F.A.K.K.²

Sorgente di vita.

C'é voluto molto tempo affinché Julie si lasciasse dietro le spalle la paura ed il dolore accumulati durante l'ultima battaglia, ma finalmente il peggio é passato....
O almeno così sembrava!

- Action/adventure in terza persona unico nel suo genere;
- Mix di razze, culture, mostri spaventosi con donne prosperose e super combattive;
- Grafica spettacolare grazie al motore del gioco molto avanzato;
- Ricco arsenale di armi: dai lanciarazzi alle asce, alle pistole;
- Sequel ideale del film Heavy Metal 2000;
- Personaggi interattivi, mappe vaste e dettagliate, superfici curve e ripresa di tutti i fenomeni atmosferici.

Developed by

Co Published by

JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

È GIÀ IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE

- UN GIOCO COMPLETO
- DUE CD-ROM
- 144 PAGINE DI RIVISTA
- 8 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE

IL MIO CASTELLO EDITORE

tony hawk's pro skater 2

Ebbene si, Tony Hawk è tornato e ha con se uno zaino intero zeppo di acrobazie da mostrare ai fan della tavola.
Leghiamoci stretti a quel pad e godiamoci le scene delle acrobazie più spettacolari gioco.

IN USCITA

Ci va di scoprire le ultime novità da grido nel mondo dei videogiochi? Diamo un'occhiata!

IL CALENDARIO INDISPENSABILE DI GAMES MASTER

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

MAGGIO

25	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB
25	Nightmare Creatures 2	Konami	PS
25	Need 4 Speed: Porsche	EA	PS
25	Cyber Tiger	EA	N64
26	FA-16E Super Hornet	Microprose	PC
26	Soccer Manager	Infogrames	GB
26	International Karate	Virgin	GB
26	Croc	Fox	GB
26	Silent Bomber	Sony	PS
26	Bass Landing	Sony	PS
26	Street Fighter EX 2 Plus	Virgin	PS
26	Soccer Man 2000	Anco	PC
26	Star Trek: New Worlds	Virgin	PC
26	Starship Troopers	Hasbro	PC
26	Half-life: Team Fortress 2	Sierra	PC
MAG	Nightmare Creatures 2	Konami	DC
MAG	BattleTanx	Nintendo	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Mickey's Racing	Eidos	N64
MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64

GIUGNO

2	Mario Party 2	Nintendo	N64
2	Fur Fighters	Acclaim	PC
2	Croc 2	Fox	PC
2	Deep Fighter	Ubi Soft	DC
2	Renegade Racers	Virgin	DC
2	Ecco the Dolphin	Sega	DC
2	Giga Wing	Virgin	DC
2	Heroes of M&M	Ubi Soft	DC
2	Spirit of Speed	Sega	DC
2	Fur Fighters	Acclaim	DC
2	Oddworld Adventures 2	GT	GB
2	Asterix: Dogmatix	Ubi Soft	GB
2	NHL Rock the Rink	EA	PS
5	Triple Play 2001	Nintendo	GB
9	Open Tennis 2000	Nintendo	GB
9	Test Drive 6	Infogrames	GB
9	Nascar 2000	EA	GB
9	F1 Racing Champ	Ubi Soft	GB
9	Pro Pool	C' Masters	GB
9	Star Trek: Voyager	Activision	PC
9	Vampire: Masquerade	Activision	PC
9	Earthworm Jim 3D	Virgin	PS
9	Colin McRae Rally 2.0	C' Masters	PS
9	Alundra 2	SCEE	PS
9	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PS
9	Prince Naseem Boxing	C' Masters	PS
9	Operation Winback	Virgin	N64
9	F1 Racing Champ	Ubi Soft	N64
9	Zombie Revenge	Sega	DC
9	Toy Story 2	Activision	DC
16	X-Men	Virgin	PS
16	All Star Tennis 2	Ubi Soft	PS
16	Infestation	Sony	PS
16	Baldur's Gate	SCEE	PS
16	Hogs of War	Infogrames	PS
16	Earthworm Jim 3D	Virgin	PS
16	Excite Bike	Nintendo	N64
16	Icewind Dale	Virgin	PC
16	Diablo 2	EA	PC
16	Heist	Virgin	PC
16	F1 Racing Champ	Ubi Soft	DC
16	Arcatera	Sega	DC
16	Tony Hawk's	Activision	DC
16	Take The Bullet	Sega	DC
16	Golf King	Infogrames	GB
16	Hot Wheels Stunt	EA	GB
16	CAT Construction	Nintendo	GB
16	Men in Black 2	Crave	GB
16	Dragon Dance	Nintendo	GB
21	Vagrant Story	Square	PS
23	Time Stalkers	Sega	DC
23	Marvel vs Capcom	Capcom	DC
23	Plasma Sword	Virgin	DC
23	Wacky Racers	Infogrames	DC
23	Stunt GP	Sony	DC
23	Hasbro Classics 2	Hasbro	PC
23	Stunt GP	Hasbro	PC
23	Grandmaster Chess	Mindscape	PC
23	Player Manager 2000	3DO	GB
23	Hercules	Titus	GB
23	Wacky Races	Infogrames	GB
23	Driver	Infogrames	GB
23	Pocket GT Racing	Virgin	GB
23	Casper	Virgin	GB
23	Hercules	Titus	N64
23	Blues Brothers	Titus	N64
26	Dino Crisis	Capcom	PC
30	Mille Miglia	SCi	PS
30	Paperboy	Midway	PS
30	Gauntlet Legends	Midway	PS
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
30	Taz Express	Infogrames	N64
30	Perfect Dark	Nintendo	N64
30	UEFA 2000	Eidos	GB
30	Playmobil	Hasbro	GB
30	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
30	Cool Bricks	Nintendo	GB
30	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	DC
30	Gauntlet Legends	Midway	DC
30	Silver	Infogrames	DC
30	Super Magnetic Neo	Sega	DC
JUN	Black & White	EA	DC
GIU	Dark Forces 3	Lucasrtas	PC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Vanishing Point	Acclaim	PS
GIU	Disney World Racing	Nintendo	PS
JGIU	Pokémon Yellow	Nintendo	GB

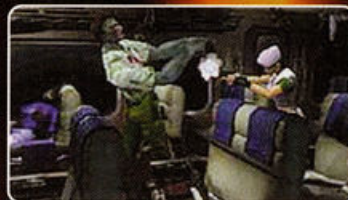
LUGLIO

5	Speedball 2100	Activision	PS
5	South Park Rally	Acclaim	DC
7	Colin McRae Rally 2.0	C'Masters	PC
7	Insane	C'Masters	PC
7	Saboteur	Sony	PS
7	World Touring Cars	C' Masters	PS
7	StarCraft 64	Nintendo	N64
7	Pokémon Snap	Nintendo	N64
7	Alice in Wonderland	Disney	GB
7	Daikatana	Eidos	GB
7	Metro Street Racer	Sega	DC
14	Tomb Raider	Eidos	GB
14	Maken X	Activision	DC
14	Space Channel 5	Sega	DC
14	Bust A Move 4	Acclaim	DC
14	Dark Reign 2	Infogrames	PC
14	Reel Fishing 2	Natsume	PS
14	Rampage Through Time	Midway	PS
21	Harvest Moon 2	Crave	GB
21	X-Men Mutant Academy	Activision	GB
21	Trick Boarder	Nintendo	GB
21	Legend of River King	Nintendo	GB
21	Mortal Kombat Special	Midway	PS
21	Front Mission 3	Square	PS
28	SWIV	SCi	GB
28	Grand Prix 3	Microprose	PC

IN USCITA IN GIAPPONE

Ecco cosa sta per comparire nelle vetrine di Tokyo...

LUG | Armored Core 2 | Sony | PS2

I giganteschi mercenari meccanici ritornano per liberare altre città del futuro dai terroristi robot.

AGO | Res Evil Zero | Capcom | N64

Un Resident Evil riservato al Nintendo 64 e ambientato prima degli strani eventi del primo titolo.

AGO | Jet Set Radio | Sega | DC

Un'avventura a base di skateboard e graffiti: una nuova dimensione oltre alla seconda e alla terza!

SET | Onimusha | Capcom | PS2

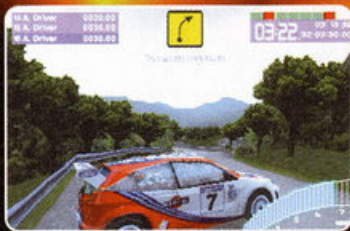
Capcom ci immerge nei sinistri meandri del Giappone dei samurai con questa avventura all'arma bianca.

NON PERDIAMOCI QUESTI

Grandi novità in arrivo

Vogliamo sapere quali fantastici titoli stanno per sbarcare nei nostri negozi di videogiochi? Questo è il posto giusto: abbiamo individuato giochi capaci di far venire l'acquolina in bocca alle nostre console. Teniamoci forte e prepariamoci a vederli scalare le classifiche di vendita.

GIU | Fur Fighters | Acclaim | DC

Bestiole assassine invadono il nostro Dreamcast in un gioco tra i più sterminati dai tempi di Shadow Man.

GIU | Colin McRae 2 | C' Masters | PS

Colin McRae è tornato con uno dei più brillanti titoli di rally mai comparsi sulla cara vecchia console Sony.

AGOSTO

11	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
11	Off Road	Rage	PC
11	Max Payne	Infogrames	PC
11	Hostile Waters	Rage	PC
11	Lords of the Realm 3	Mindscape	PC
11	Incoming Forces	Infogrames	PC
11	Hostile Waters	Rage	DC
11	X-Men Mutant Academy	Activision	PS
18	Parasite Eve 2	Square	PS
18	Extreme Sports	Sega	DC
25	Harvest Moon	Crave	PS
25	Sno-Cross Champ	Crave	PS
AGO	Quake 3	Id	DC

SETTEMBRE

1	Re-Volt	Acclaim	GB
1	Maya the Bee 2	Acclaim	GB
1	Duke Nukem 4ever	Infogrames	PC
1	Re-Volt 2	Acclaim	PS
1	Tenchu 2	Activision	PS
1	BMX	Sony	PS
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	PS
1	Quad Bike	Sony	PS
1	Vanishing Point	Acclaim	DC
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	DC
1	Turok 3	Acclaim	N64
1	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	N64
15	Spiderman	Activision	PS
15	Spiderman	Activision	GB
22	Gauntlet Legends	Midway	GB
22	Tony Hawk's 2	Activision	PS
29	Rush 2049	Midway	DC
29	Rush 2049	Midway	N64
29	Rush 2049	Midway	GB
SET	ECW Anarchy Rulz	Acclaim	GB
SET	Turok 3	Acclaim	GB
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
SET	Half-Life	Sierra	DC

DA CONFERMARE

N.D.	Crusin' Exotica	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Resident Evil Zero	Eidos	N64
N.D.	Crusin' Exotica	Nintendo	N64
N.D.	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	N64
N.D.	Rush 2044	Midway	N64
N.D.	Aidyn Chronicles	THQ	N64
N.D.	Excitebike 64	Nintendo	N64
N.D.	Deuce	Sony	PS
N.D.	Driver 2	Infogrames	PS
N.D.	Parasite Eve 2	Sony	PS
N.D.	Front Mission 3	Square	PS
N.D.	Tony Hawk's 2	Activision	PS
N.D.	Chase The Express	Sony	PS
N.D.	Demolition Derby 3	Sony	PS
N.D.	Danger Girl	THQ	PS
N.D.	Buffy: Vampire Slayer	Fox	PS
N.D.	Sydney 2000	Eidos	PS
N.D.	Vagrant Story	Square	PS
N.D.	In Cold Blood	Sony	PS
N.D.	Final Fantasy 9	Square	PS
N.D.	Sega GT	Sega	DC
N.D.	Ultimate Fighting	Crave	DC
N.D.	Sega Tetris	Sega	DC
N.D.	Powerstone 2	Capcom	DC
N.D.	Sega Golf	Sega	DC
N.D.	Evil Dead	THQ	DC
N.D.	Sonic 2	Sega	DC
N.D.	Industrial Spy	Sega	DC
N.D.	Rent A Hero No 1	Sega	DC
N.D.	Animastar	Sega	DC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	DC
N.D.	Ready 2 Rumble 2	Midway	DC
N.D.	Rune Jade	Sega	DC
N.D.	Deep Fighter	Ubisoft	DC
N.D.	Grandia 2	Sega	DC
N.D.	Jet Set Radio	Sega	DC
N.D.	Vanishing Point	Acclaim	DC
N.D.	Samba De Amigo	Sega	DC
N.D.	Dead or Alive 2	Acclaim	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Commandos 2	Eidos	PC
N.D.	Project IGI	Eidos	PC
N.D.	Carmageddon TDR	SCI	PC
N.D.	In Cold Blood	Virgin	PC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PC
N.D.	Giants	Virgin	PC
N.D.	Republic	Eidos	PC
N.D.	Castle Wolfenstein	Activision	PC
N.D.	Devil Inside	Cryo	PC
N.D.	Gangstas	Eidos	PC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PC
N.D.	Heart of Stone	Eidos	PC
N.D.	Praetorians	Eidos	PC
N.D.	Driving Emotion Type-S	Square	PS2
N.D.	The Bouncer	Square	PS2
N.D.	Street Fighter EX3	Capcom	PS2
N.D.	Gekikuukan Pro Baseball	Square	PS2
N.D.	Tekken Tag Tournament	Namco	PS2
N.D.	Metal Gear Solid 2	Konami	PS2
N.D.	Munch's Oddysee	GTI	PS2
N.D.	Fantavision	Sony	PS2
N.D.	ISS 2000	Konami	PS2
N.D.	Unreal Tournament	Eidos	PS2
N.D.	Gran Turismo 2	Sony	PS2

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Per avere ulteriori informazioni sui giochi possiamo utilizzare questi contatti...

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Cantalupo in Sabina 29
00191 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

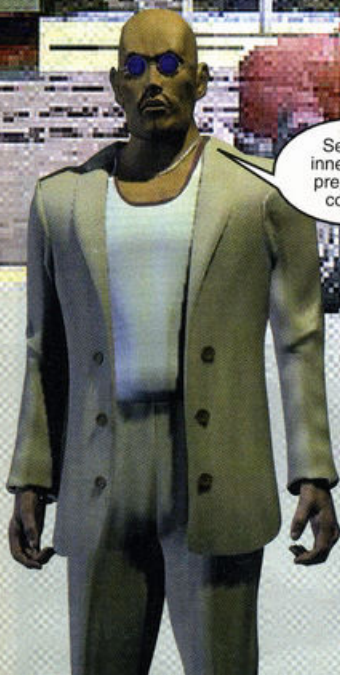
Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

p.24

DRAGON VALOR
Azione ultraviolenta e una ricca scelta di menu per dare nuova vita ai giochi di ruolo. Impugniamo la spada, indossiamo la corazza e infilziamo qualche lucertola!

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: REFLECTIONS | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-4

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Missioni	oltre 40
Auto	oltre 20
Città	4
Giochi di guida	6

Se mi fai innervosire, preparati a correre!

Driver 2

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME

È tornato. **Lasceremo tracce** di pneumatici **sulle strade dell'Avana,** Chicago, Rio e Las Vegas **nelle nostre** missioni segrete **in Driver 2!**

Teniamoci forte, il re della strada è tornato! Driver è il titolo di inseguimenti e scontri automobilistici numero uno e siamo pronti a gustarne una seconda porzione ancora più illegale!

AL VOLANTE

OK, forse il titolo per PlayStation campione di incassi del 1999 aveva qualche problema. Per esempio, non potevamo uscire dalla macchina.
Come sarebbe? Chiusi dentro?! E tutte quelle strade diritte, senza una curva? Bah! E i cavalcavia? Siamo mai riusciti a passarci sopra? Che roba... Per finire: che razza di storia era? Anzi, abbiamo mai prestato attenzione a cosa stava succedendo? Macché.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Shadow of the Beast	70%
Destruction Derby	82%
Destruction Derby 2	90%
Driver	93%

La buona notizia è che tutti questi E ALTRI limiti sono stati eliminati alla grande in Driver 2. Potremo scendere dalla macchina, rubarne altre durante le missioni e sfuggire alla polizia a piedi... insomma, è un gioco completamente nuovo!

STERZA!

Non sottovalutiamo poi l'effetto delle nuove strade curve. Mentre in Driver si trattava solo di sfrecciare fra il traffico da un capo all'altro della strada effettuando curve a 90° agli incroci, qui è tutto molto più simile a un gioco di corse, perché dovremo veramente usare lo sterzo attraversando le città.

> ... Potremo **scendere dalla macchina**, rubarne altre e sfuggire agli **sbirri a** piedi...

A proposito... Il primo Driver ci ha portati a Miami, New York, Los Angeles e San Francisco. Quello nuovo si spinge ancora più in là, toccando L'Avana a Cuba, Rio De Janeiro in Brasile e tornando quindi negli USA per un giro a Las Vegas e Chicago. In più, c'è anche una trama tutta nuova, in cui avremo al nostro fianco Huggy Bear. Cosa potremmo desiderare di più?

p.30

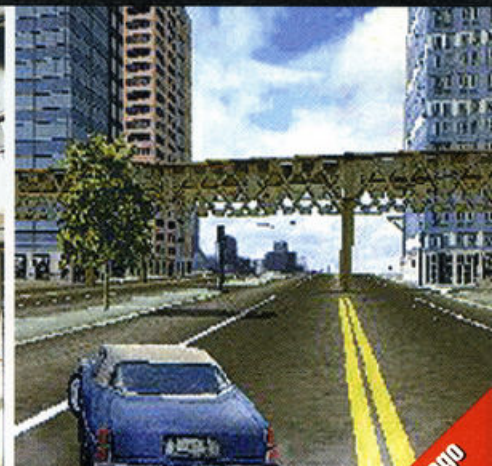
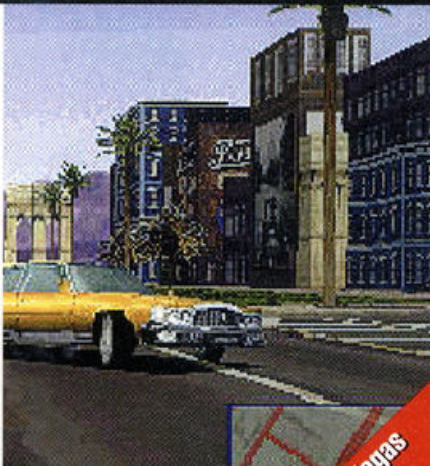
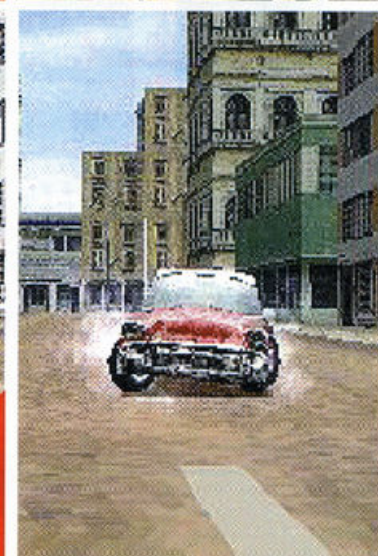
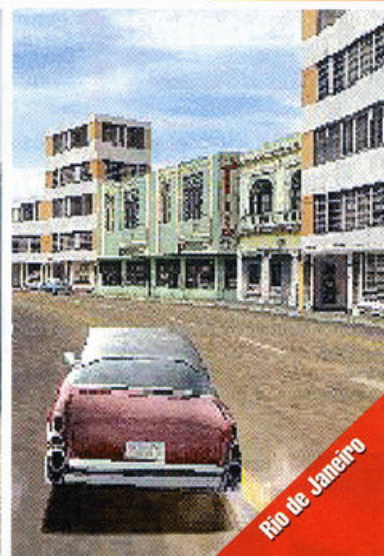
FUR FIGHTERS

Buffe creature pelose si affrontano con l'artiglieria pesante. "Cane mangia cane", insomma e i cuccioli sotto il nostro controllo sono tra i più tosti in circolazione.

p.32

ALIEN RESURRECTION

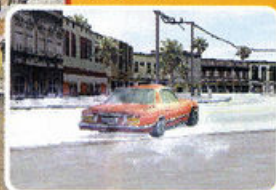
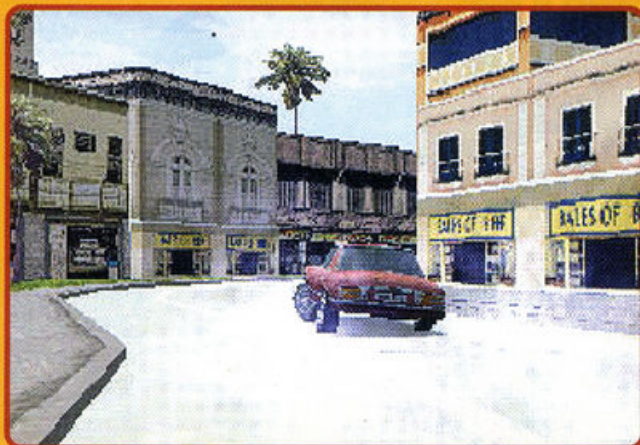
Il mostro è tornato e sta allevando un nuovo esercito di cattivi. Orrore in prima persona più terrificante e intenso che mai!

INOLTRE!

Per riprodurre fedelmente l'atmosfera delle quattro città, i fortunati disegnatori di Driver 2 se ne sono andati in vacanza con telecamera digitale e taccuino: ecco cos'hanno visto. Come in Driver, tutte le città sono perfettamente fedeli alle loro controparti reali. Se quindi conosciamo già le vie dell'Avana o di Rio, ci troveremo a nostro agio nel gioco...

> AAAH! OCCHIO ALLA CURVA!

Le nuove strade curve rendono molto più realistico il mondo di Driver 2. Ora dovremo veramente guidare per le strade, senza limitarci a tirare il freno a mano a ogni incrocio.

◄ Non potremo più sfrecciare lungo interminabili rettilinei: ora dovremo sterzare!

▼ Le curve rendono le sterzate molto più complesse rispetto al gioco originale.

► Un attimo: cosa ci fanno i negozi del nostro quartiere nel gioco? Ops, ci siamo sbagliati.

ARRIVANO I CATTIVI!

Nel vecchio Driver c'erano personaggi senza volto che ci affidavano vari incarichi loschi per telefono. I cattivi di Driver 2 sono molto più visibili e compaiono dappertutto nelle sequenze filmate.

▲ Alvaro Vasquez, maestro dell'intrigo e dell'assassinio.

▲ Solomon Caine, il più perfido mutante mai comparso sulla Terra.

▲ Tobias Jones, socio di Tanner: il tipo più dritto del gioco.

▲ Jericho, killer numero 1 di Caine. Le pistole gli piacciono, la gente no.

▲ Pink Lenny, un ignaro ricettatore che sta per ritrovarsi in un mare di guai.

SCENDI DA QUELLA MACCHINA!

La cosa è ancora in fase di prova e quei perfezionisti di Reflections non vogliono ancora svelarla. Noi però l'abbiamo vista: è più o meno così, con un Tanner in stile Syphon Filter visto da una prospettiva alla Tomb Raider.

Potremo fare quattro passi e rubare un veicolo a nostra scelta in stile Gran Theft Auto. Grande!

CIAO, HUGGY!

Tra le principali novità di Driver 2 c'è l'introduzione del nostro socio, Tobias Jones. Si fa vivo per darci informazioni e ci accompagna in alcune missioni. La sua voce è quella di Antonio Fargas, meglio noto come Huggy Bear di Starsky e Hutch!

ADDIRITTURA IN DUE!

I diabolici programmatori di Reflections ci hanno mostrato in anteprima la modalità a due giocatori di Driver 2. Questa immagine mostra cosa abbiamo visto: due Driver in uno!

TRAMA MOZZAFIATO!

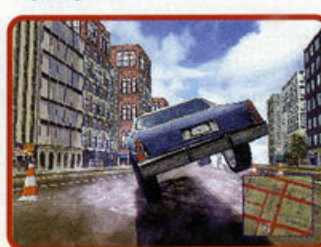
Questa volta niente chiamate sulla segreteria telefonica a guidare la trama: l'azione del gioco è più diretta, in stile "fatti sotto e vinci". Il risultato è un'esperienza di gioco avvincente, in cui metà del piacere che si prova nel completare una missione consiste nel vedere cosa capiterà ancora a Tanner...

Faremo meglio a dare ascolto a Tobias: le sue informazioni sono preziosissime.

► "No, non lo so dov'è l'ufficio informazioni per i turisti!".

◄ La trama si preannuncia avvincente come l'azione. Ottimo.

▲ Cos'è il paradiso? Stare al volante della mia macchina, no?

▲ Ehi, è messa proprio male. Evitare i danni alla macchina è importante in Driver 2 quanto lo era nel primo gioco.

FRENO A MANO!

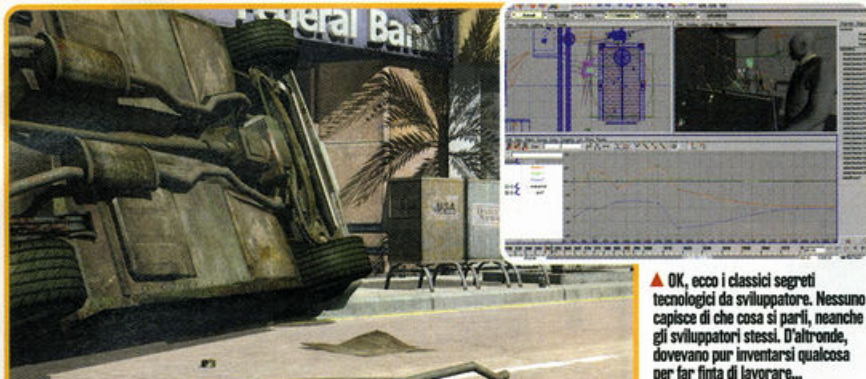
La manovrabilità della macchina è invariata rispetto a quella di Driver.

Mai capito che senso abbiano le sgommate.

Imparare a usare il freno a mano è indispensabile!

Beh, qui non ce n'era bisogno. Per il resto, tutto bene comunque...

LUCI, MOTORE, ANIMAZIONE!

I filmati sono mooolto meglio di quelli di Driver: la perfetta animazione dei volti e la sincronizzazione delle labbra danno al tutto un realismo inquietante.

▲ OK, ecco i classici segreti tecnologici da sviluppatore. Nessuno capisce di che cosa si parli, neanche gli sviluppatori stessi. D'altronde, dovevano pur inventarsi qualcosa per far finta di lavorare...

◄ Gli schizzi vengono usati per creare l'atmosfera generale del gioco.

► Le sale da biliardo sono il classico luogo losco in cui saremo ingaggiati per un nuovo incarico.

CHE CAOS!

Il traffico in Driver 2 è più realistico che mai: svincoli complessi, intersezioni e cavalcavia vengono creati dal fenomenale programma di strutturazione dei livelli. Prepariamoci a sbalorditive evoluzioni automobilistiche.

Dovremo preoccuparci più che mai del traffico dei "civili".

Potremo perfino saltare sui cavalcavia e usarli come scorciatoie!

Prime Impressioni

Presto, inseguiamo quella macchina!

Questo gioco sarà senz'altro un altro colpo gobbo: sfrutta il successo e l'originalità del primo Driver, aggiungendovi però tutto ciò che avremmo desiderato trovarvi! La maggiore novità è il fatto che ora potremo scendere dalla macchina e questo modifica enormemente il gioco.
Quando faremo un incidente non dovremo che scendere, trovare un'altra macchina e rubarla! Meglio il camion o un altro veicolo più veloce? Ora il gioco si svolge per l'85% in macchina e per il 15% a piedi. Detto questo, non aspettiamoci violenza o sparatorie in stile Grand Theft Auto.
Ancora una volta Driver evita tutto ciò: non ci sono armi e i pedoni riescono come sempre a sottrarsi magicamente a qualsiasi tentativo di investirli. Peccato... Giocando con Driver 2 sembra incredibile che nel primo titolo le strade fossero tutte diritte con curve a 90°.
Le nuove strade curve rendono Driver 2 molto più simile a un gioco di corse; gli incroci, i cavalcavia multipli e il traffico lo rendono molto più realistico.
Anche le quattro città sono riprodotte a meraviglia e le nuove macchine danno un tocco di freschezza al gioco.
Prepariamoci a vedere Driver 2 in testa alle classifiche il prossimo autunno. Presto ne sapremo di più.

BEI MOTORI

La varietà delle macchine circolanti per le città è molto superiore. Ci sono camion, furgoni, autobus, autopompe e ambulanze.

▼ Questa macchina in wireframe è uno dei nuovi modelli... Macché, non è vero!

◄ Ora ci manca solo una squadriglia di carri armati per essere felici...

CAVALCAVIA

Magari non ce ne siamo accorti, ma le città del primo Driver erano completamente piatte. In Driver 2, la nuova tecnologia tridimensionale rende invece possibili città disposte su più livelli.

▲ Prepariamoci a balzi spettacolari da grandi altezze in stile Dead or Alive 2.

▲ È ovvio che finiremo per salire quella rampa... visto che possiamo farlo.

DRIVER 2: TOUR MONDIALE 2000!

▲ Prepariamoci a sfrecciare sui cavalcavia di Chicago, la città dei venti.

▲ Le strade dell'Avana sono zeppe di macchine americane anni '50.

▲ Rio: le palme e le spiagge della capitale del crimine del Sud America.

▲ A Las Vegas passeremo davanti a spettacolari casinò.

BENE MALE

Ottimo: uno dei nostri giochi preferiti arricchito da nuove idee e da un sacco di progressi nella grafica.

Ancora il solito "vai in macchina e fai questo e quello", senza armi né sangue? Mmm...

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è ancora in alto mare, ma torneremo a parlarne prima della sua pubblicazione in autunno.

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE)
FORMATO: PS2
PREZZO: N.D.
SVILUPPATORE: NAMCO
EDITORE: NAMCO
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: NESSUNA
GENERE: PICCHIADURO
GIOCATORI: 1-4

Tekken Tag Tournament

Il torneo Iron Fist ritorna, per dare un po' di pepe alla PlayStation 2. Qualcuno ne vuole un po'?

Questo è il gioco che tutti gli utenti di PlayStation 2 aspettavano. È questo che ci vuole per le console della nuova generazione: una grafica succosa, un'azione di gioco rapida come il fulmine e qualche faccia nota. Cominciamo dall'inizio: questo non è Tekken 4, ma Tekken 3 con un po' di fronzoli. Ovvero alcuni personaggi di Tekken 2, la nuova modalità Tag e l'eleganza della PlayStation 2. Namco sta dunque menando il can per l'aia? Finora ogni nuovo titolo della serie ha segnato un netto progresso, ma questo sembra riuscirci soltanto al 50%...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Tekken 3	95%
Tekken 2	92%
Ace Combat 3	66%
Ridge Racer 5	94%
Soul Calibur	96%
Point Blank 2	81%

IL SOLITO, PREGO

I numerosi giocatori che accusano i titoli per le console della nuova generazione di non essere altro che versioni più eleganti di vecchi successi sono autorizzati a sorridere. Certo, si tratta di individui odiosi e freddi, ma nel caso di Tekken Tag Tournament potrebbero avere qualche ragione. Più che di godersi l'ultimo grido in fatto di picchiaduro, in questo gioco si ha la sensazione che la trovata di poter cambiare personaggio sia, appunto, una semplice trovata. Tra le più vecchie del genere, poi.

Salute!

Ecco che effetto fanno le zuffe di Tekken con 128 bit di potenza sotto il cofano. Niente male, eh?

▲ Law effettua il suo celebre "Judo Chop" sull'inerme Yoshi, con tanto di fan in delirio, sfondi con luci al neon e polvere digitale.

ALEX

Il lucertolone è discepolo di Armor King, dal quale ha imparato il micidiale Frankensteiner.

ANGEL

Rappresenta le forze del bene che combattono per l'anima di Kazuya.

ANNA WILLIAMS

Ecco l'allegra sorella di Nina, assoldata per difendere Kazuya dalla sorella. Bei vestiti.

ARMOR KING

Questo è l'ex partner del papà di Heihachi, amico e rivale del King originale.

BAEK DOO-SAN

Ha ucciso il padre durante un allenamento. Ha distrutto il Dojo di Law prima di Tekken 2.

BRUCE IRVIN

Ex compagno di Lei, ha perso la memoria in un incidente ed è la guardia del corpo di Kazuya.

BRYAN FURY

Faceva il poliziotto: ucciso dagli spacciatori, è stato risuscitato dal dottor Abel. È rivale di Lei.

MICHELLE

La nipote di Wang. Partecipa al torneo per riavere l'amuleto della sua tribù.

DEVIL

Il cosiddetto "signore del male". A volte dà una mano a Kazuya.

EDDIE GORDO
Ha imparato la Capoeira da un vecchio compagno di prigione. Bella tenuta, no?

HWOARANG
Studente del Baek Doo San, appare in Tekken 3 alla scomparsa del suo maestro.

GANRYU
Guardia del corpo di Kazuya. Invaghito di Michelle Chang. In sovrappeso.

GUN-JACK
Rimesso insieme da Jane, la ragazza salvata da Jack-2 in Tekken 2; gli manca però l'"anima".

HEIHACHI
Capo dell'impero dei Mishima, padre di Kazuya e responsabile di tutta la faccenda.

JACK-2
Un modello 0001 difettoso che è divenuto consapevole della propria esistenza.

JIN KAZAMA
Figlio di Kazuya e Jun, è ritornato da Heihachi dopo la morte della mamma.

JULIA
Allevata da Michelle che l'ha trovata da bambina. Entra in Tekken 3 alla scomparsa di Michelle.

JUN KAZAMA
Amica di tutti gli animali. Wang l'ha usata contro Kazuya. Madre di Jin.

IL MEGLIO

Basta un astuto contrattacco per far fare all'avversario la figura del fesso.

I programmatori non hanno voglia di inventare nuove mosse e serve loro qualcosa per tenere allegri i giocatori? Ecco fatto. La trovata è stata usata da moltissimi titoli Capcom, è stata inserita in Virtua Fighter l'anno scorso ed ecco che ora anche il più sacro dei picchiaduro si è abbassato allo stesso livello. Certo, si tratta di un nuovo elemento che entra nel combattimento, perché ci costringe a passare strategicamente da uno all'altro dei due personaggi per sfruttare al massimo le barre di energia. I movimenti spettacolari non mancano, ma non si tratta certo di novità di rilievo in un sistema di combattimento sofisticato come quello di Tekken. Abbassa un po' la classe del gioco. Altri capolavori hanno conservato la propria integrità: almeno per il momento, non è ancora saltato fuori un Metal Gear Solid Mini Racing...
Forse siamo troppo impietosi, ma il fatto è che a Tekken ci teniamo...

CHE FOLLA!

Quanto agli altri "progressi", sono dovuti alla PlayStation 2 in sé. Dopo anni di sviluppo, la nuova super-console ci dà finalmente gli spettatori. Si è fatto un gran parlare della qualità degli sfondi, in cui ci sarebbero dovute essere folle in grado di rivaleggiare con quelle di "Gandhi". Beh, noi non le chiameremmo proprio folle, ma non c'è dubbio che i personaggi sullo sfondo ci sono.
Sono ben animati, tifano o si fanno i fatti loro, ma non contribuiscono all'atmosfera più di quanto lo faccia il pubblico sgranato sullo sfondo di un King of Fighters.

LE ARENE

Per quanto riguarda gli ambienti, in alcune arene il pavimento sembra del tutto distaccato dalle pareti.

> "...la possibilità di cambiare personaggio sarà spettacolare, ma non è rilevante in un sistema complesso come quello di Tekken..."

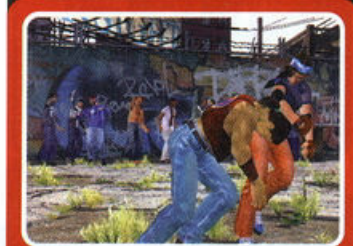
Rispetto alle arene di Soul Calibur e a quelle su più piani di Dead or Alive 2, sono quasi insignificanti. Carine, certo, ma irrilevanti. Le sole emozioni sono dovute agli effetti di illuminazione particolarmente realistici. Per esempio, quando il sole è basso all'orizzonte e vediamo i gloriosi profili sfocati di Law e Paul che si strapazzano. Bello, sì, ma è pura estetica. Novità? Non molte.
Non appena si comincia a credere che tutta questa storia delle console della nuova generazione sia una bufala, però, ecco che si riscopre la magia di Tekken... e ci si rende conto che la PlayStation 2 non serve solo a rendere i giochi più belli, ma anche a renderli migliori: Tekken non è mai stato così frenetico. Altro che gli originali: la PlayStation 2 ha consentito di includere in Tekken movimenti straordinariamente dettagliati nel giro di un batter d'occhio. "Sbalorditivo" è un termine grosso, ma adeguato al caso. Tekken riesce a

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Modalità	6
Personaggi	36
Modalità segrete	2
Massimo di giocatori	4

▲ Hwoarang non ha pietà di Ling, malgrado la sua tenuta da scolaretta. "Chi ti credi di essere con quelle calze?" – urla.

▲ Anche le mosse più semplici possono dare risultati spettacolari; grazie alla nuova grafica, Tekken è più violento, brutale e favoloso che mai. Il futuro è roseo, specie se Tekken 4 migliorerà anche l'azione di gioco.

Cambio!

▲ Ci sono mosse speciali in modalità Tag, come quella "testa sul pavimento" di Michelle/Julia.

▲ Oppure, possiamo scaraventarci sullo schermo mentre l'avversario si riposa. Facile.

▲ La classica proiezione Tag scaraventa l'avversario al suolo, esponendolo a un attacco a terra.

Merceria al piano terra!

La sequenza iniziale non è frenetica come potremmo aspettarci ed è dedicata ai tessuti...

▲ Kazuya ritorna con tutti i suoi poteri diabolici e le ridicole sopracciglia. Bella giacca, però.

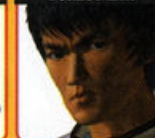
▲ La dolce Jun sarebbe morta, ma eccola combattere al fianco del figlio Jin in Tekken Tag.

▲ Bryan, clone di Bruce, fa la sua parte nella scena iniziale, aprendo il fuoco.

KAZUYA MISHIMA
Il malvagio figlio di Heihachi, in combutta con il demonio per rovesciare suo padre.

KUMA
Figlio del Kuma originale. Continua a prenderle da Paul Phoenix.

KING
Uno degli orfani di King, che indossa la maschera Jaguarandi per vendicare il maestro.

KUNIMITSU
Ex Manjito Ninja e rivale di Yoshimitsu, ha rubato il tesoro della tribù di Michelle.

FOREST LAW
Figlio di Marshall, convinto da Paul a partecipare al torneo Iron Fist.

LEE CHAO-LAN
Figlio adottivo di Heihachi. Kazuya lo odia. Wang l'ha allenato dopo Tekken 2.

LEI WULONG
Super-poliziotto di Hong Kong, compare in Tekken 3 per indagare sulla scomparsa dei lottatori.

MOKUJIN
Il manichino di Wing Chung; il dio del combattimento l'ha reso vivo.

NINA WILLIAMS
Killer irlandese che incolpa la sorella Anna della morte del padre. Molto tesa.

Birilli!

Il primo segreto che scopriremo è il gioco bonus Tekken Bowl. Potremo giocare a bowling con la nostra squadra di Tekken...

I personaggi hanno varie abilità nel bowling. Panda è piuttosto forte, ma non molto preciso.

Potrà sembrare una semplice trovata, ma in realtà è un gioco di bowling davvero ben fatto e complesso. A quando Tekken Golf?

Proviamo a colpire il dottor B tra la folla con lo speciale sistema di puntamento di Yoshi e Jack.

Vediamocela io e te... e quegli altri due!

È il più grandioso convegno della banda di Tekken: ci sono tutti i migliori della serie. Non mancheranno gli scontri in famiglia: potremo far combattere Jin, Jun, Kazuya e Heihachi.

La mossa più sleale del mondo... ma molto soddisfacente.

Quel mollaccione di Lee provoca stupidamente Law.

Gli effetti luminosi in questo Dojo sono accecanti.

Tiger ha una sequenza danzante finale tutta sua.

Mokujin è ora ricoperto di platino, perciò quando Lei lo colpisce emette un grazioso tintinnio.

Malgrado la strapazzata che si è beccato alla fine di Tekken 3, Heihachi continua a fare il cattivo.

dimostrare ancora una volta, grazie alla PlayStation 2, di non essere un picchiaduro comune.

SINGOLARE

A distinguere Tekken dalla massa dei picchiaduro è il sistema di comando a quattro pulsanti, semplicemente ideale per il joypad Sony. Le combinazioni di tasti, qui, hanno molto più senso che in Street Fighter.

Per bloccare è sufficiente tirarsi indietro e le mosse fondamentali si imparano subito. La curva di apprendimento, però, è tale che solo dopo molti giorni di esercizio riusciremo a produrci nelle combo da 10 colpi.

I personaggi, poi, sono fantastici. Anche chi non conosce la saga dei Mishima riuscirà rapidamente ad affezionarsi a loro, semplicemente giocando. Ci sono l'arrogante Lei, l'affascinante Law e il celebre Paul Phoenix. La varietà di mosse e stili offerta dai 39 personaggi è tale da far apparire ridicolo Dead or Alive. L'unico punto debole è Eddie Gordo, che malgrado le sue mosse interessanti sembra un po' un regalo fatto ai pigia-pulsanti.

Una ciotola di latte e un calorifero: non mi serve altro.

> ...la varietà di mosse e di stili dei 36 personaggi è tale da rendere Dead or Alive un'inezia...

FACCE NOTE

Non sviluppando ulteriormente la trama, Tekken Tag può sfoggiare tutti i personaggi migliori dei titoli precendenti. Purtroppo non ci sono le tre versioni di Jack, Bruce e Bryan, tutti troppo simili tra loro; è bello, però, riavere con noi

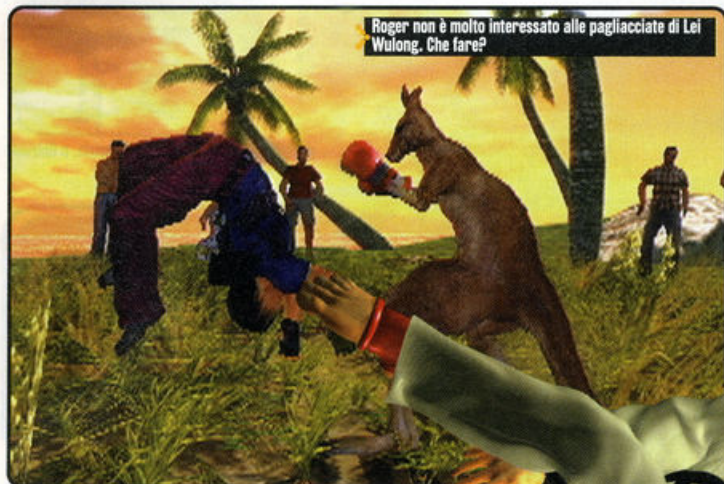
Niente lieto fine...

...perché purtroppo tutte le sequenze finali saranno troppo brevi.

Solo la sequenza finale di Unknown mostra una grafica ottima.

Le altre utilizzano il motore del gioco; non è male, ma ci aspettavamo molto di più.

Solo un paio di sequenze finali sono a base di azione; nelle altre, solo chiacchiere...

TRUE OGRE	OGRE	PANDA	PAUL PHOENIX	P-JACK	ROGER	WANG JIN-LEI	LING XIAYOU	YOSHIMITSU
Toshinen, il dio dei combattenti, in tutta la sua malvagia bruttezza.	Toshinen va in giro strapazzando i combattenti per rubarne l'anima.	Specialista nel pestare gli orsi. Ha mancato la finale di Tekken 2 per colpa del traffico. Amico di Law.	Paul Phoenix, attempato motociclista e proprietario del pugno più tosto della storia.	Il Jack originale sviluppato dal Dr Bosonovitch. Aiuta Jack-2 in Tekken 2.	Armor King l'ha allenato per affrontare Kazuya: gli animali sono immuni dai suoi poteri.	Amico di Jinpachi, il padre di Heihachi. Cerca di risolvere il pasticcio dei Mishima.	Discepola di Wang, per partecipare a Tekken 3 ha preteso da Heihachi un parco di divertimenti.	Capo dei Manjito Ninja, fa qualche lavoretto per il dottor B. che gli ha costruito il braccio nuovo.

Roger non è molto interessato alle pagliacciate di Lei Wulong. Che fare?

▲ Heihachi punisce Lei per aver osato farsi un taglio di capelli più ridicolo del suo.

▲ Lei viene proiettato nei cieli da questo speciale panda a propulsione.

Baek e Kunimitsu. Basta guardare King per capire che opera magistrale sia Tekken. King è lento in alcune bizzarre combo con pugni e calci, ma le sue mosse nel corpo a corpo ci faranno impazzire. Quando si impara a combinare sei di queste mosse, King diventa un lottatore temibile.
C'è ben altro, in Tekken, oltre ai calci spettacolari e agli scontri da brivido. Gli extra offerti dal gioco sono piuttosto vari. La modalità Theatre non è gran che e le sequenze finali sono deludenti.

Se nei primi tre giochi ci siamo goduti magici filmati, in Tekken Tag dovremo sorbirci una scenetta da 30 secondi che utilizza il motore del gioco. Rispetto alla possente sequenza iniziale è una grossa delusione. Tekken Bowl, invece, è un vero gioco di bowling ricco di ispirazione.
L'aspetto è fantastico e l'azione è di gran lunga superiore a quella di qualsiasi simulazione di bowling mai apparsa su altre console.
Namco guida decisamente la classifica con i due migliori picchiaduro in assoluto; Soul Calibur avrà forse un aspetto migliore, ma Tekken è un titolo più articolato e istintivo.
In conclusione, anche se Tekken Tag Tournament offrirà un'esperienza di gioco tra le più piacevoli, dovremo aspettare Tekken 4 per fare veramente festa. Se non abbiamo apprezzato i precedenti Tekken, questo non riuscirà certo a convertirci; per i molti che amano e rispettano l'Iron Fist, però, Tekken Tag sarà come Natale, compleanno e Pasqua insieme quando uscirà...

La sconosciuta!

Il boss finale è una ragazza strana. Si chiama "Unknown", cioè "sconosciuta", e sembra controllata da un grosso lupo senza gambe. Non si alterna mai con un altro personaggio, ma il suo livello di energia si ripristina continuamente.

▲ Unknown assomiglia un po' a Mokujin e adotta vari stili di combattimento. Che talento!

▲ Nella sua sequenza finale, Unknown si libera dal lupo senza gambe.

▲ Law e il suo One Inch Punch sono troppo per Bruce. Che botta!

Botte da orbi!

Bando ai soliti calci e pugni: perché non provare un bel corpo a corpo da frattura multipla? Ahia!

▲ Jun sarà anche fine ed elegante, ma dispone di una serie di tremendi colpi spacca-ossa. Di ciao al gomito, Baek...

▲ Disgustato da sé stesso, Lei Wulong affronta il suo alter ego in uno scontro tipo "Superman 3".

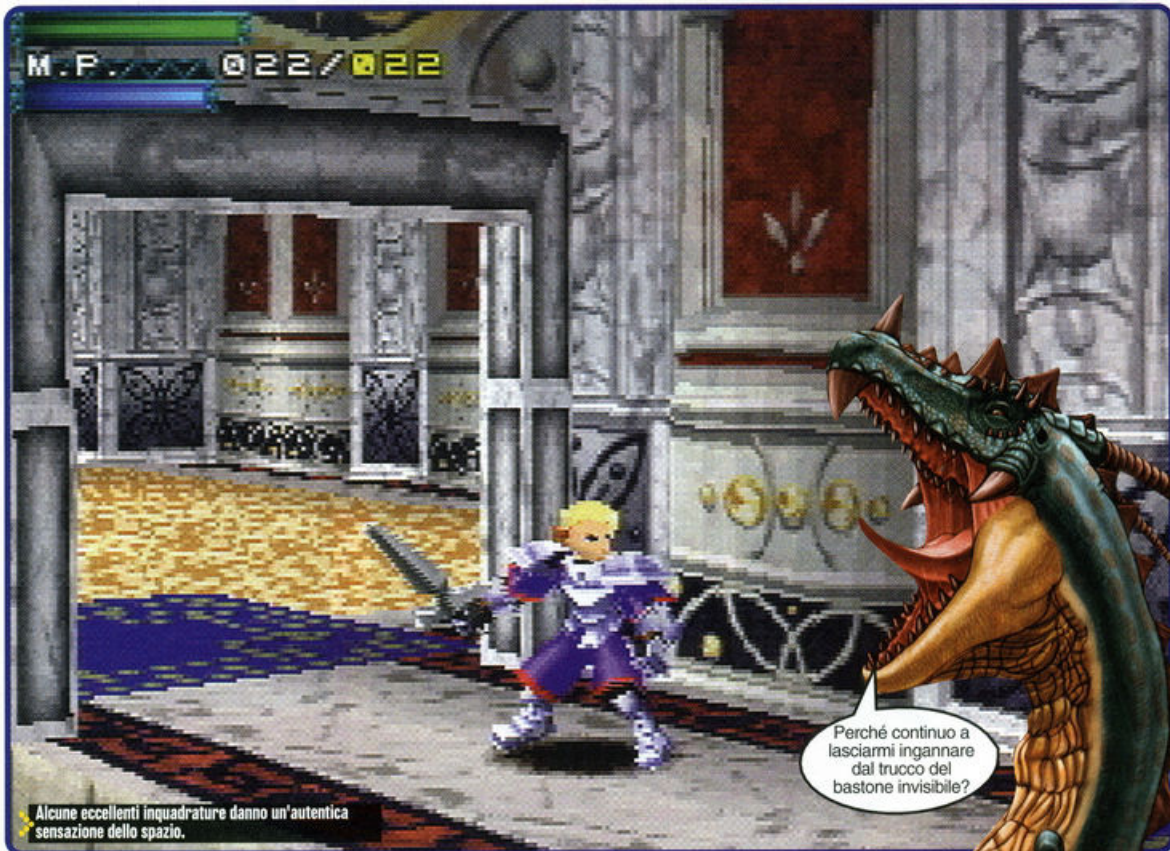
BENE > MALE

Grafica eccezionale, giocabilità perfetta e tantissimi stil di combattimento fra cui scegliere.

È pur sempre un picchiaduro e se proprio non ci piace il genere non c'è niente da fare.

QUANDO USCIRÀ?

I ragazzi in Giappone potranno giocarci presto. Qui in Europa lo vedremo dopo settembre.

IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NAMCO | EDITORE: SONY UK | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Perché continuo a lasciarmi ingannare dal trucco del bastone invisibile?

Alcune eccellenti inquadrature danno un'autentica sensazione dello spazio.

TRAPPOLE!

Enigmi... ne andiamo matti! Dovremo risolverne un sacco in questo gioco. Inoltre dovremo anche disattivare le trappole mortali che incontreremo sul cammino.

Meglio muoverci con cautela, o finiremo infilzati come spiedini.

Potremo raccogliere la maggior parte degli oggetti, ma non tutti ci serviranno.

Alcuni dei livelli con le piattaforme sono veramente duri da superare.

Dragon Valor

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Draghi dappertutto! Grandi e piccoli, verdi e blu... tutti cattivi, ringhianti e da fare a fette con la nostra spada!

I draghi sono da sempre tra le creature mitiche più affascinanti. Sono comparsi in molti libri e film e si preparano a entrare ancora una volta nel mondo dei videogiochi. Ci sono anche i draghi buoni nella storia, ma quelli dell'ultimo titolo Namco sono tutti cattivi. Un potente drago è colpevole della morte della sorella di Clovis e il nostro eroe, pieno d'odio, inizia la sua caccia al lucertolone assassino.

IL VAGABONDO

Il suo viaggio lo conduce nell'Impero di Laxis, dove ha inizio il gioco vero e proprio. Con la sua miscela di generi, Dragon Valor ricorda il popolare sparatutto Dragon Buster di Namco. Il gioco si basa sul classico principio "ammazzali tutti" alla Fighting Force, ma l'influenza dei titoli di avventura gli conferisce maggiore profondità. Visitando i negozi potremo arricchire il nostro equipaggiamento e il nostro pratico arsenale di incantesimi.

AZIONE

Gran parte dell'azione di gioco è incentrata sul combattimento e su un uso massiccio della spada. Scegliamo una località sulla mappa, raggiungiamo una grotta e prepariamoci al massacro istantaneo. Dragon Valor è 3D, sebbene i movimenti siano relativamente limitati; a parte qualche difetto, la sua miscela di generi sembra destinata a fruttargli un successo strepitoso!

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Tekken 3	95%
Ace Combat 3	66%
Ridge Racer 5	94%

CHE ESPERIENZE...

Nei comuni giochi di ruolo aumentiamo la nostra esperienza eliminando quanti più mostri possibile. In Dragon Valor, invece, saremo premiati dopo aver ucciso determinati boss.

◄ Mmm, un rinoceronte blu armato di spada... È il momento di combattere!

▼ I nostri poteri magici ci faranno comodo contro questo boss.

"...visitando i negozi che incontreremo potremo arricchire il nostro prezioso arsenale di **incantesimi**"

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	9
Trame	3
Incantesimi	+8

OK, due cavalieri dalla mia parte e uno contro di me. Un po' di lavoro per la mia spada...

COME HANNO FATTO?

Dei calciatori ripresi con la tecnica del motion-capture sappiamo tutto, ma chi ha mai sentito parlare di questa tecnica applicata ai draghi? Eppure è così: Namco ha fatto magie creando questa spettacolare introduzione. Vari modelli di draghi sono stati fotografati e combinati con sfondi realizzati al computer.

▲ Né uno, né due: saranno centinaia i draghi che dovremo affrontare prima della fine del gioco.

▲ La cura per i dettagli nell'introduzione è sbalorditiva. Sembra quasi che questi bestioni siano veri!

▲ Spesso i draghi fanno la parte degli eroi nei libri e nei film, ma questi sono proprio cattivissimi.

I DRAGHI

Il mappamondo sullo schermo ci dà una visuale d'insieme del regno in cui ci troviamo. Scegliamo una località e... voilà: eccoci nel pieno di un combattimento! Potremo inoltre visitare il negozio e acquistare nuove armi e oggetti magici.

▲ In superficie sembra un regno pacifico, ma aspettiamo di conoscerlo meglio...

▲ Dopo ogni scena di azione potremo visitare il negozio per acquistare nuovi oggetti.

CARO VECCHIO ZAINO!

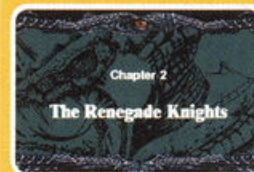
Sebbene Dragon Valor sia per lo più basato sull'azione, presenta anche notevoli tratti da gioco di ruolo, come l'avvincente trama e il classico schermo dell'inventario che potremo richiamare in qualsiasi momento.

◄ Lo schermo dell'inventario susciterà molti ricordi a tutti gli appassionati dei giochi di ruolo.

In quattro contro uno? Non vale! Dovremo usare tutta la nostra abilità di spadaccini per cavarcela.

LA FAMIGLIA!

Perché non inserire nel gioco quanti più generi possibile? Per esempio, anche una "simulazione di fidanzamento", che accresce la profondità del gioco. Al termine di ciascun capitolo ci sposeremo e l'eroe del capitolo seguente sarà un nostro fratello.

▲ Dopo ciascun capitolo dovremo sceglierci una moglie. Che decisione...

▲ Un eroe diverso per ogni capitolo: dipenderà dalla moglie che ci sceglieremo.

UN DRAGO FEROCE CI ASPETTA

Il gioco è suddiviso in capitoli. Ognuno di essi contiene diversi sotto-livelli e missioni varie da ultimare prima di affrontare il tremendo drago posto alla fine del livello.

▲ La grafica non sarà la migliore del mondo, ma quelle palle di fuoco sono tanto realistiche quanto micidiali.

Ehi, questo è un colpo basso! Non facciamoci scrupoli: questi lucertoloni se lo meritano!

Prime Impressioni

Draghi a fette

La mescolanza tra più generi sembra essere la moda di quest'estate, almeno secondo Namco. In Dragon Valor troveremo elementi di azione, avventura, gioco di ruolo, enigmi e perfino una "simulazione di fidanzamento". Spesso la miscela di più generi aumenta la freschezza di un gioco e Dragon Valor non sembra fare eccezione. Gran parte del gioco, però, si basa sull'azione a tre dimensioni.

Esplorazioni e acquisti di erbe magiche sono divertenti, ma il piatto forte di Dragon Valor è il suo intelligente sistema di comando. Non ci metteremo molto a impararne l'uso, ma dovremo impegnarci a lungo prima di poter maneggiare la spada come veri cacciatori di draghi.

Potremo sfruttare numerose combinazioni diverse e avremo accesso anche a ogni sorta di potenti incantesimi di difesa e di attacco. La grafica della versione da noi esaminata non è certo all'altezza delle meraviglie di Spyro 2 e Medievil 2, ma Dragon Valor dovrebbe compensare questo limite con la sua genuina giocabilità.

Lo stesso vale per la musica, a tratti un po' noiosa. Se Namco gli darà una lucidatina, questo titolo potrebbe brillare come un diamante. Presto ne pubblicheremo una recensione... infuocata!

BENE > MALE

Il sistema di comando è una meraviglia. Impareremo a maneggiare la spada meglio di Conan!

Non è un titolo particolarmente innovativo: la trama è poco originale e la grafica piuttosto fiacca.

QUANDO USCIRÀ?

Dragon Valor ha già incendiato il Giappone; a noi non resta che attendere che sia ultimata la traduzione...

Preparati . . .
LA BATTAGLIA INIZIA QUI!

Con Magic: l'Adunanza sarai il protagonista di duelli fantastici, fra creature potentissime e magie sorprendenti!

Inizia le tue sfide con il nuovissimo Set Introduttivo per due Giocatori: imparerai a conoscere le regole del Gioco Strategico più famoso al mondo! Scegli fra migliaia di micidiali creature e scatenale contro i tuoi amici; ma stai attento: per sopravvivere avrai bisogno di forza, astuzia e... qualche trucchetto!

Magic: l'Adunanza: buttati nella mischia!

WOC25092

MAGIC L'Adunanza®

Per qualsiasi informazione: 02.39005006 oppure visitate www.wizards.com/italy

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Ill. di C.Critchlow. ©2000 Wizards.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NEVERSOFT | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Schivare i riflettori e salire sul tetto dell'edificio diroccato? Uno scherzo per l'Uomo Ragno.

Kapow! Zac! Paf! Aaah! Il nostro ragnetto amministra la giustizia a suon di cazzotti.

▲ Tentando di salvare un ostaggio, ci imbattiamo in questa specie di scorpione con tanto di aculeo. Ahia!

▲ All'Uomo Ragno piace stare all'aria aperta: prepariamoci ad affrontare un sacco di scontri sui tetti.

Spiderman

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Zac! Adesso **l'uomo delle ragnatele** ha un gioco **tutto per sé!** I nostri **sensi da ragno** ce lo dicono!

L'Uomo Ragno è un tipo in gamba. Come supereroe, non gli manca niente: super poteri, super fidanzata... malgrado il suo abbigliamento un po' ridicolo, insomma, è un dritto.
Era ora che qualcuno gli dedicasse un videogioco decente, quindi. Ci stanno pensando gli sviluppatori Neversoft e a giudicare dalla versione demo, stanno facendo un ottimo lavoro.

SUPER POTENTE

Non è la solita avventura tridimensionale: il nostro ragnetto ha a disposizione un bel po' di super poteri, legati ovviamente alle sue classiche ragnatele. Può avviluppare i cattivi nelle sue reti, dondolarsi da un palazzo all'altro e camminare sui muri. Magico! Sfida la gravità che è un piacere e ci sono parti del gioco che fanno affidamento molto più sull'agilità che sulla forza: in alcune aree dovremo procedere furtivamente eliminando guardie e cattivi vari prima che ci vedano e suonino l'allarme. Un po' alla Metal Gear Solid. Passiamo alla notizia clou: Neversoft sta utilizzando il favoloso motore di gioco di Tony Hawk, perciò Spiderman dovrebbe risultare altrettanto brillante. Neversoft si è inoltre data da fare sull'animazione del personaggio, che si muove esattamente come in un vero cartone animato, con le relative ed entusiasmanti esagerazioni. Calma, però... Spiderman non uscirà fino all'autunno, o forse ancora più tardi quest'anno. Niente paura, però: terremo i progressi del ragno sotto stretta sorveglianza. Nell'attesa, godiamoci queste favolose immagini e... proviamo a non rimanere colpiti!

> ...in alcune parti **il gioco punta** molto più **sull'agilità** che sulla forza...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Tony Hawk's Skateboard	90%
Apocalypse	63%
MDK (PS)	89%
Skeleton Warriors	76%

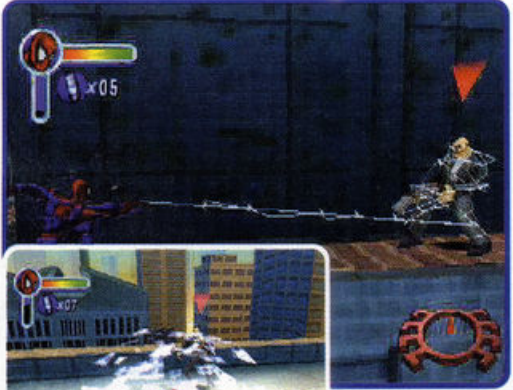
I BOSS!

Ci sono un sacco di scazzottate nel gioco, in cui incontreremo anche alcuni insidiosi boss girando per Manhattan. I suddetti si faranno avanti, credendosi abbastanza duri per noi. Mano alle ragnatele e usiamo i nostri poteri da ragno per dimostrare loro che si sbagliano.

▲ Lo scorpione ha un ostaggio. Comunque l'Uomo Ragno ce la farà, no? Dipende da noi...

▲ Molti scontri avvengono sui tetti. Il bello è che se cadremo potremo sempre arrampicarci su di nuovo.

È PROPRIO COME UN RAGNO!

I poteri dell'Uomo Ragno sono tra gli elementi migliori del gioco, così com'è ora. Molti di essi sono legati alle ragnatele, come nel classico fumetto Marvel, ma il nostro eroe ha anche altre risorse per strapazzare i cattivi. Peter Parker ne sarebbe invidioso.

▲ Mossa classica: il lancio della ragnatela. Con essa l'Uomo Ragno può catturare i nemici, attirarli a sé e mandarli al tappeto.

Superpoteri da ragno? Oppure si sente poco bene?

BENE > MALE

Bene: È lui, l'Uomo Ragno, con tutti i suoi poteri, impegnato a strapazzare i cattivi! Meglio di così...

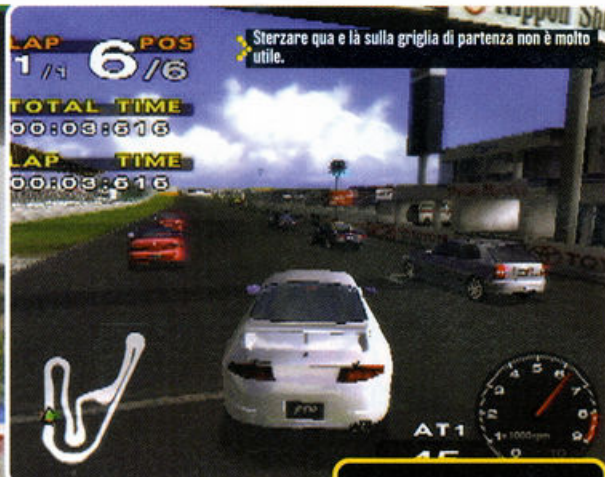
Male: Solo a giocatore singolo? Peccato: una modalità a più giocatori sarebbe perfetta in Spiderman.

QUANDO USCIRÀ?

È ancora in alto mare, ma la struttura di base del gioco c'è... ed è bastata a colpirci.

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: PS2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ESCAPE | EDITORE: SQUARESOFT | SCARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-2

I guanti rossi con finitura bianca sono stati sicuramente determinanti per la vittoria.

Sterzare qua e là sulla griglia di partenza non è molto utile.

Ci sono dozzine di percorsi diversi sui quali far rombare il motore

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Auto disponibili	Più di 30
Modalità di gara	4
Miglior macchina	TVR Griffith

Driving Emotion Type-S

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

È il gioco di guida più realistico di tutti i tempi. Se poi sia davvero divertente da giocare è un altro discorso...

Questa è LA novità più sbalorditiva del millennio! Teniamoci forte: papà Gran Turismo ha sbagliato tutto! Con tutte le sue pretese di realismo e autenticità, GT era ancora, fondamentalmente, un gioco di guida di in stile sala giochi. Non ci crediamo? Aspettiamo di giocare a Driving Emotion Type-S su PlayStation2!

VERAMENTE VERO

Anche se gli altri giochi di corse possono contenere elementi realistici e farci dare un occhio a una certa gamma di impostazioni di auto, tengono sempre conto della giocabilità. Driving Emotion no: è quanto di più vicino a una reale simulazione di guida si sia mai visto su console.

> ...quanto di più vicino a un reale simulatore di guida si sia mai visto su console...

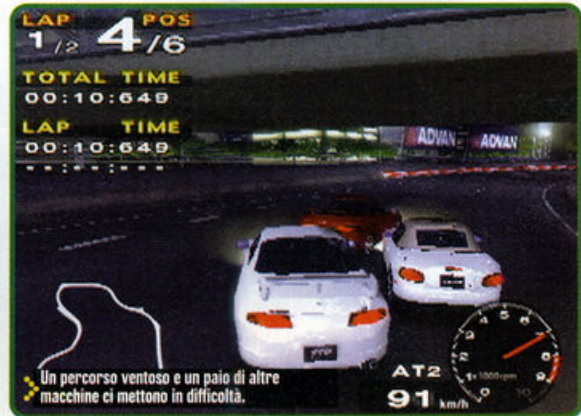
Il che significa (anche con la funzione di assistenza alla guida abilitata), che non è affatto facile.
Per cominciare, è essenziale utilizzare lo stick analogico per guidare. Perciò, i vecchi appassionati che ancora amano usare il D-pad nei giochi di corse avranno prima di tutto questo inconveniente da affrontare. I controlli sono enormemente sensibili, quindi è impossibile filar via in velocità sterzando a manetta.
Si finisce semplicemente per schiantarsi. Dato che il punto del gioco è il suo realismo, le modalità non sono tantissime. Detto questo, sono incluse le modalità Racing School, Time Attack e due modalità a due giocatori e schermo diviso.
Si potrebbe obiettare che, se non c'è divertimento, allora questo gioco ha sbagliato tutto ma, se abbiamo un po' di pazienza, DET-S può essere considerato il massimo nel settore dei simulatori di guida.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Ehrgeiz	71%
Chocobo Racing	58%
Final Fantasy Tactics	78%
Tobal	71%

CHE EMOZIONE...

Anche se non è disponibile la gamma di auto che si può trovare in uno qualsiasi dei titoli della serie GranTurismo, c'è una quantità di macchine "vere" tra le quali scegliere. Il punto è, ovviamente, che la loro rappresentazione in Driving Emotion rappresenta la versione più realistica nella quale possiamo sperare di imbatterci. Domanda da un miliardo: che razza di nome è Driving Emotion Type-S? Senza dubbio, nella versione italiana diventerà qualcosa tipo L'Ennesimo Gioco di Guida per PS2...

Un percorso ventoso e un paio di altre macchine ci mettono in difficoltà.

IN GIAPPONE SI FILA COME IL VENTO!

Molti dei circuiti imitano reali percorsi di gara giapponesi, come quello di Tsukuba. Combiniamo il tutto con alcuni effetti fisici veramente da primato e otteniamo quello che potrebbe essere il simulatore di gara più realistico di tutti i tempi...

Realismo contro giocabilità: in questo gioco vince il primo.

Guarda, possiamo addirittura vederci le mani e tutto il resto! Sembra vero!

Quanto ci piace guidare la nostra macchina. È proprio come una Jaguar.

Chi sa guidare anche nella realtà (molti di noi non possono ancora, ovviamente) troverà DET-S leggermente più facile di quanto sia sembrato a noi.

A TUTTO STERZO!

È possibile scegliere quanta assistenza ricevere nel controllo del veicolo scegliendo le modalità Assist, Normal o Simulator. Anche quando si sceglie Assist, si è comunque MOLTO lontani da quel tipo di controlli lisci come l'olio dei quali erano dotati, finora, la maggior parte dei giochi di guida.

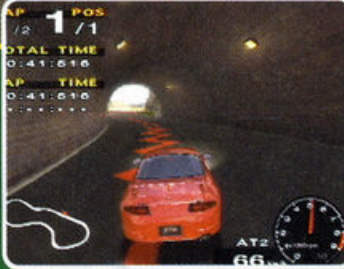
Crediamo di aver visto tutto, per quanto riguarda i giochi di guida?

Driving Emotion riscrive tutto dalla A alla Z, che sia in meglio o in peggio.

UN APPRENDISTA PILOTA!

Per abituarsi ai controlli di Type-S ci vuole parecchio, perciò vale la pena fare una visitina alla Scuola di Guida prima di provare altre macchine.

Con questa opzione, appare sullo schermo una linea da seguire durante il percorso. Può sembrare un po' squallido, ma è utile per imparare a padroneggiare le svolte.

Cos'è tutto questo andare a zig-zag, adesso? Non proviamo nemmeno a imitarlo o ci troveremo in guai davvero grossi.

Un suggerimento prezioso: guardiamoci le mani per vedere di quanto gira il volante. Davvero!

A un occhio non esperto può sembrare un gioco di guida come tutti gli altri...

COME UN BATTITO DI CIGLIA!

Type-S rappresenta decisamente un cambio di rotta, se confrontato con lo stile tradizionale dei giochi di corse, visto che privilegia maggiormente visuali "più vere del vero". Ecco perché, se andiamo abbastanza forte, tutto si sfoca leggermente

"Incredibile, sto andando così veloce che non vedo niente! In che senso 'Apri gli occhi'?!".

GUARDA! SONO PROPRIO IO!

Nel gioco c'è un'attenzione sconcertante per i particolari, dagli arcobaleni scintillanti in lontananza al riflesso del pilota, appena visibile sull'interno del parabrezza.

Se socchiudiamo gli occhi, possiamo VERAMENTE vedere il nostro riflesso sul parabrezza. È davvero vero!!

Oooh, è l'arcobaleno più bello che ho visto in tutto il giorno.

Prime Impressioni

Facciamoci commuovere da S-Express!

"Incredibile! È impossibile continuare a guidare su una linea retta!" è stata la nostra prima reazione all'incensatissimo Driving Emotion Type-S. Beh, subito dopo aver tentato di immaginare cosa volesse dire Emotion Type-S. Anche se non siamo ancora esperti, siamo almeno riusciti a capire come controllare la macchina.

Agli appassionati dei giochi di guida "puri" stile arcade, DET-S chiederà un grande sforzo, ma l'importanza del gioco non dev'essere sottovalutata: DET-S, infatti, rivede completamente il concetto di quel che dev'essere un gioco di corse.

Per aggiungere realismo oltre alla visuale standard esterna all'auto abbiamo anche una vera prospettiva in prima persona, in modo da poter vedere l'interno della macchina e il cruscotto. Se guardiamo da vicino, possiamo anche vedere il nostro riflesso sull'interno del parabrezza. Per i novizi, il vantaggio principale di questa visuale è poter vedere di quanto si sta sterzando.

All'inizio ci sono solo tre percorsi disponibili, ma la preoccupazione principale sarà comunque quella di trovare il modo migliore di venire a patti con le curve. I fan occasionali della guida potrebbero odiare questo gioco, ma per i veri intenditori promette di essere un banchetto di dimensioni colossali.

BENE / MALE

- È il più realistico simulatore di guida per console che si sia mai visto.
- Il realismo c'è, ma il divertimento? Poche concessioni all'intuito per quanto riguarda controlli e giocabilità.

QUANDO USCIRÀ?

È uscito ora in Giappone e dovrebbe uscire una versione PAL nei prossimi mesi.

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: BIZARRE CREATIONS | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Roofus, il pazzo soldato scozzese che comanda i Fur Fighters. Un vero duro!

Le armi vanno dalle semplici pistole e fucili a quelle congelanti e ai super-armamenti!

I bambini stanno bene? No! Li ha rapiti il perfido generale Viggo e noi dovremo riprenderceli.

Fur Fighters

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Buffe creaturine **pelose...** armate **fino ai denti!** Che simpatica **combinazione!**

Stiamo passeggiando per la campagna. Il sole splende, il cielo è azzurro e graziosi animaletti scorrazzano sui prati.
Ma... che succede?
Una delle bestioline imbraccia un enorme fucile, toglie la sicura e comincia a imbottire di piombo tutto ciò che vede! Oh mamma... Benvenuti nel folle mondo di Fur Fighters! Nascosti nelle loro stanzette imbottite, i folli creativi di Bizarre Creations si sono spremuti le meningi per regalarci un gioco veramente innovativo. Scegliamo uno dei sei personaggi, facciamo un salto all'arsenale e tuffiamoci in questo universo di massacratori pelosi.

PER AMORE DEI BAMBINI

Che motivo abbiamo per fare a brandelli cagnolini e orsi polari? Beh, il malvagio generale Viggo ha rapito i nostri figli e noi dovremo riprenderceli.
Per farlo dovremo aprirci la strada in un vasto mondo con una struttura che ricorda Sonic Adventure ma dal piglio decisamente più sinistro, sfruttando le nostre armi e le specifiche capacità di ciascun personaggio.
Per esempio, per raggiungere una piattaforma elevata inaccessibile dovremo ricorrere alle doti di saltatore di Bungalow il canguro.

Incontreremo questi tipacci nel livello del cantiere.

Vedremo di tutto: città, stazioni spaziali, porti e perfino l'inferno!

Non si tratta comunque di un semplice "gioco al massacro": dovremo affrontare anche un sacco di enigmi e di missioni secondarie. Se poi contiamo il bizzarro umorismo del gioco, che contiene pubblicità di titoli come "Resident Weevil" o "Quack 3", è chiaro che ci troviamo di fronte a un favoloso titolo per Dreamcast, in grado di tenerci incollati allo schermo per un bel po'. C'è anche una favolosa modalità a più giocatori! Forza, prendiamo le munizioni e diciamo una preghiera per Bambi...

> **...scegliamo un animale** e tuffiamoci in un **mondo di** massacratori pelosi...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Formula 1	90%
Formula 1 '97	92%
Whiz and Liz	82%

MULTI-MASSACRO!

Se ci stancassimo di livelli complicati, boss, enigmi, giochi secondari e aree segrete, potremo sempre passare il tempo con la modalità a più giocatori. Raduniamo un gruppo di amici e facciamoli fuori tutti! Garantito: dopo il primo massacro non riusciremo più a smettere!

Le arene della modalità a più giocatori spaziano dagli ambienti domestici ai tetti dei grattacieli.

Il classico scontro a quattro non perde mai il suo fascino comico!

BESTIOLINE PELOSE?

Sono centinaia le malvage creature assetate del nostro sangue e per di più sono decisamente abili quando si tratta di spararci addosso. Se non riusciremo a farli fuori subito, quei dannati animaletti attueranno una serie di tattiche evasive. Prima schiveranno i nostri colpi, poi, se perderanno troppa energia, andranno alla ricerca di rinforzi. Meglio centrare il bersaglio al primo colpo...

I cattivi assumono le forme più diverse e bizzarre.

Un pericoloso orso polare. Eliminati tutti i nemici e i boss dovremo affrontare...

...il generale Viggo in persona. Niente paura, però: ci metteremo settimane prima di arrivare fino a lui.

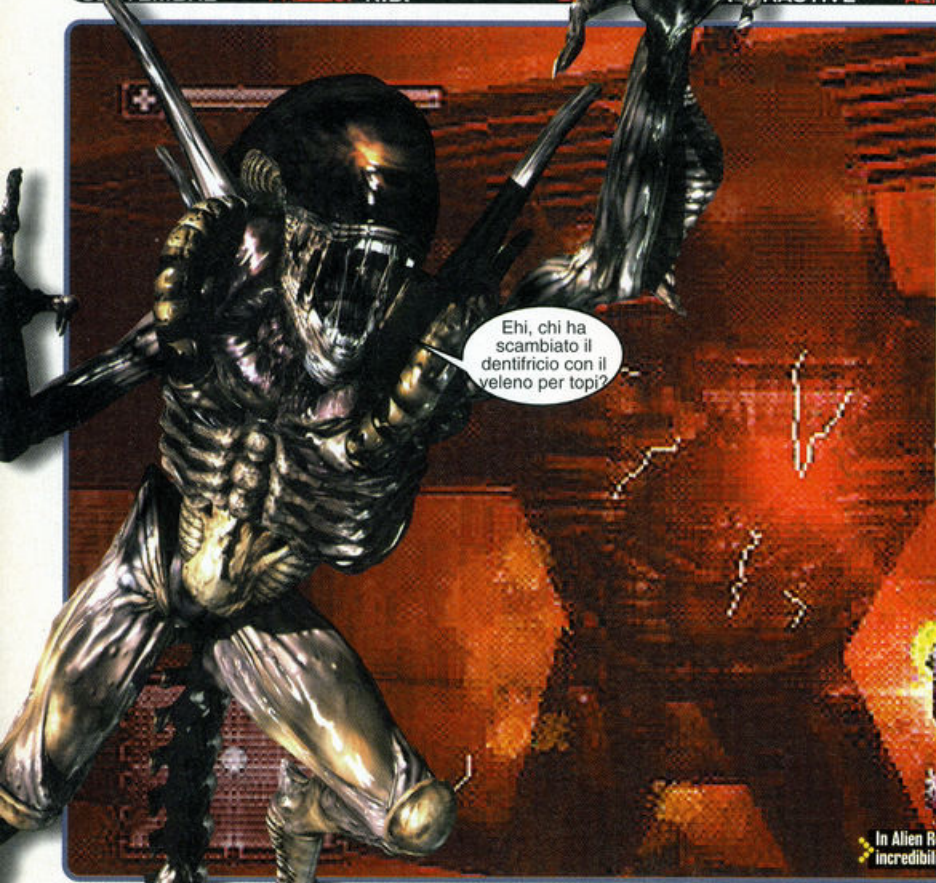
BENE > MALE

Bene: Un mondo vastissimo, enigmi complessi, nemici insidiosi e una frenetica modalità a più giocatori: non ci si annoia.

Male: Alcuni potrebbero farsi scoraggiare dai personaggi in stile cartone animato e dalle ambientazioni variopinte.

QUANDO USCIRÀ?

La versione da noi esaminata era a buon punto: a presto per la recensione...

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ARGONAUT | EDITORE: INTERACTIVE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Ehi, chi ha scambiato il dentifricio con il veleno per topi?

Come si vede, il gioco fa onore al titolo...

▲ L'atmosfera dei film della serie Alien è riprodotta magistralmente. Forse non ci è mai capitato di sentirci così tanto DENTRO un film. Niente male.

In Alien Resurrection ci sono alcune tra le scene più incredibili mai viste sulla PlayStation!

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	10
Anni di sviluppo	3
Tempo per completarlo	15-20 ore
Fa paura?	Eccome!

Alien Resurrection

...NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

C'è voluto **del tempo**, ma **Alien Resurrection** potrebbe essere l'ultimo **gioco in prima** persona per PlayStation!

Ricordiamo Alien Resurrection? La prima recensione del gioco, nato come titolo di azione e avventura in terza persona, risale al gennaio '98.
Il fatto strano è che gli sviluppatori Argonaut hanno ultimato questa prima versione del gioco, ma hanno notato che non faceva abbastanza paura. Il giocatore vedeva chiaramente avanti e dietro di sé, perciò mancava l'elemento sorpresa negli attacchi degli alieni: li si vedeva perfino strisciare lungo i soffitti.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Croc	60%
Croc 2	64%
Red Dog	68%
Buck Bumble	58%

DA CAPO

Perciò, gli sviluppatori hanno ricominciato da capo, rifacendo il gioco in prima persona. Una bella fatica, ma a giudicare dalla nuova versione ne è davvero valsa la pena. Malgrado le apparenze, però, non si tratta né di un Quake con contorno di alieni, né, assolutamente, di una versione per console del successo per PC Aliens vs Predator. Il gioco somiglia molto di più a una versione di Resident Evil in prima persona, con l'ovvia aggiunta di malvagie creature spaziali. Non che manchi una buona dose di armi e di sangue schizzato, ma si tratta di un titolo che va molto al di là di una semplice carneficina di alieni.

> "...il passaggio **alla prima persona** è stato **faticoso**, ma ne è valsa la **pena...**"

I PERSONAGGI

Inizieremo il gioco nei panni di Ripley, ma nel complesso controlleremo un totale di quattro personaggi nel corso dei 10 livelli da attraversare. La trama è vagamente ispirata a quella del film, ma non mancano elementi originali. Fantastico!

ACCESS DENIED. DOOR MALFUNCTION. PLEASE FIND ALTERNATE ROUTE

A PROPOSITO DI RISCHI...

Immaginiamo di lavorare per anni su un progetto, solo per scoprire di aver buttato il nostro tempo. Brutta storia!
È esattamente ciò che è successo alla squadra di Alien Resurrection.
Il gioco appare diversissimo dal progetto originario e per di più la versione in terza persona era praticamente ultimata quando è stata cancellata. Oggi se ne sta sepolta chissà dove, in compagnia di Thrill Kill e della versione di Resident Evil per il Game Boy...

Ecco una mossa classica di Games Master! Lo sapevamo che ci sarebbe stata utile, prima o poi!

> FATTI SOTTO!

L'arsenale del gioco è molto ricco e comprende fucile, fucile a impulsi e lanciagranate. Crepate, maledetti alieni!

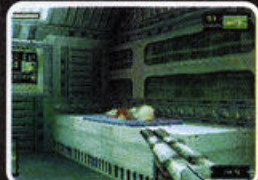
▲ Consiglio importante: ricordiamoci di ricaricare, o finiremo per premere il grilletto invano.

▲ O noi o lui. Chi sopravviverà? In questo caso... lui.

▲ Dovremo stare molto attenti a questi Face Hugger.

◄ Si sa, nessuno sparatutto è davvero completo senza un lanciafiamme. Fa caldo, eh, extraterrestri?

> A SUON DI LOGICA!

Dovremo spremerci le meningi per completare ogni livello: ci sono un sacco di enigmi sparsi per tutto il gioco.
Non perdiamoci nelle nostre riflessioni, però, perché gli attacchi di sorpresa non mancano e dovremo essere pronti a far fuori gli alieni.

▲ Nel dubbio, spariamo. In assenza di dubbi, spariamo lo stesso.

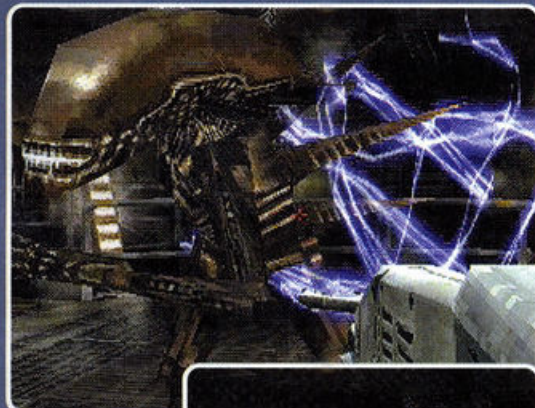
▲ Sappiamo per certo che questa è la ragazza di uno degli sviluppatori.

Prime Impressioni

Che tensione!

È sempre un po' imbarazzante provare un gioco in anteprima davanti a un gruppo di persone che ha passato gli ultimi tre anni a svilupparlo. In confronto a questa esperienza, Alien Resurrection non è poi così terrificante.
Di certo però è un gioco tesissimo, elegante e ricco di atmosfera.
La nuova versione in prima persona funziona alla grande e dà un autentico senso di claustrofobia: il sensore di movimento continua a trillare anche quando non si vede alcun alieno.
Ci voltiamo, guardiamo in alto e... orrore! Eccolo lì!
Il sistema di comando è diverso da quello di qualsiasi altro titolo in prima persona, ma funziona benissimo. Con il joystick sinistro ci si muove, mentre il destro funziona praticamente come un mouse in un titolo per PC tipo Quake. Avremo quindi pieno controllo sul nostro personaggio e potremo perfino bloccarne il campo visivo premendo L1: un sistema utile per fare fuori i face hugger.
Il gioco non ha colonna sonora e si concentra invece su realistici effetti speciali che aumentano la tensione, come il ticchettio dei face hugger o il ronzio di Father, il computer di bordo.

> PANORAMA DA BRIVIDO!

OK, i titoli per PlayStation come Quake 2 non erano male come immagini. Basta un'occhiata a queste foto, però, per capire che Alien Resurrection è a un altro livello...

▲ Con una testa così grossa, il tipo deve avere un cervellone...

► Cosa c'è di meglio che essere ricoperti di spremuta di alieno? Ehi, un attimo... Aaah!

◄ Gli alieni sono uguali ai piccioni... ma più grossi e con l'acido al posto del sangue.

▼ Scaldiamo un po' l'ambiente.

> NON STARMI ADDOSSO!

I Face Hugger sono piccole insidiose creature che sfrecciano sul pavimento verso di noi con un inquietante ticchettio.

> Spariamogli prima che ci arrivi sulla faccia, altrimenti ci faremo male...

> FA CALDO, EH?

Il lanciafiamme non è forse l'arma migliore per uccidere gli alieni, ma li costringe a farsi indietro quando si avvicinano troppo. Guadagniamo spazio, cambiamo arma e facciamoli fuori!

◄ Ne vuoi un po'? Eh? Ne vuoi? Assaggia, allora! Assaggia questo... e muori!

► Prima regola del boy scout: usare sempre un alieno per accendere il fuoco.

BENE > MALE

☺ Grande atmosfera, mostri e ambienti spettacolari, il tutto sostenuto da un'avvincente trama.

☹ Niente modalità a più giocatori; non è lo sparatutto frenetico che alcuni speravano.

> QUANDO USCIRÀ?

Non rimane che qualche ritocco da fare al gioco, che dovrebbe essere pronto per la recensione sul prossimo numero.

IN USCITA A: SETTEMBRE | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO N.D. | SVILUPPATORE: ACCLAIM | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4

Mamma, è il nuovo Capitan Findus! Sapevamo che era spaventoso, ma così si esagera!

È una riunione di tutti i più classici cattivi da sparatutto. Va bene comunque...

Tutti i nostri incubi riuniti in uno e trasformati in realtà. Coraggio, è solo un videogioco...

In uno dei primi livelli ci troveremo in una città controllata dalla polizia militare.

Turok 3

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Attenzione, attenzione: **per la terza volta,** ecco **in arrivo** Turok!

Gli amici ci prendono in giro per il nostro Nintendo 64? Beh, se le parole Pokémon Stadium e Perfect Dark non bastano a zittirli, Turok 3 dovrebbe funzionare, perché l'ultimo capitolo della trilogia di Turok si preannuncia veramente succoso. Questa volta potremo scegliere se controllare Joseph o Danielle Fireseed nella nostra lotta per evitare la morte di Turok e la rinascita di Oblivion, una mostruosa entità cosmica. Così si dice, almeno. Completato il gioco con uno dei personaggi, potremo ricominciare con l'altro e penetrare in aree precedentemente inaccessibili.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Turok	82%
Turok 2	87%
Turok Rage Wars	80%

IL FUTURO

Ci sono in tutto 20 livelli, sparsi per cinque ambientazioni. La prima missione si svolge tra le rovine di una città futuribile sigillata dalla polizia nel tentativo di catturare il nefando Oblivion, mentre negli altri livelli troveremo giungle e una base militare sottomarina. I cattivi super-raccapriccianti non mancano, che si tratti del Clone Warrior a due teste, dei Raptor o dei vari boss; quello della fogna è particolarmente spiacevole. Il bello, però, è che quando riusciamo a centrarli le cascate di sangue si sprecano. Potremo perfino far saltare via singoli arti, se mireremo bene. Grande! Ovviamente, Turok non sarebbe Turok senza una nutrita dose di follia a più giocatori. Shadow of Oblivion comprende circa 50 arene adatte allo scopo e otto modalità a più giocatori, tra cui Catpure The Flag, Monkey Tag e Blood Lust; l'ultimo titolo Acclaim per Nintendo 64, ultimo in senso definitivo, dovrebbe quindi toccare con facilità le vette più eccelse degli scontri di gruppo. Che classe!

> ...il capitolo finale **di Turok** si preannuncia un titolo davvero **succoso...**

GROSSI CALIBRI

Armi? Come no! Turok 3 presenta otto diversi strumenti di distruzione, ognuno potenziabile per due volte: il totale è quindi di 24 ordigni diversi, tra i quali il cannone Inferno, il fucile da cecchino e il terrificante Eviscerator. Ci serviranno tutti, con oltre 40 nemici diversi a darci la caccia...

Dopo la parziale delusione di Rage Wars, Oblivion sembra aver riportato la serie Turok sulla retta via.

Una civilissima conversazione sulla poesia è degenerata in un sanguinoso massacro.

MAI PIÙ COSTRETTI A VAGARE!

I livelli sono molto più ridotti di quelli di Turok 2. Se poi ci aggiungiamo la possibilità di salvare in qualunque posizione, è chiaro che non dovremo più riattraversare livelli già superati solo per battere un boss, scovare un'arma vitale o semplicemente accedere all'area seguente. Bella idea.

Potremo lasciarli al loro spuntino... o ridurli a pezzetti. A noi la scelta.

Ricordiamo: non deve farci paura solo perché ha dei grossi denti.

BENE / MALE

Il migliore dei Turok è un acquisto d'obbligo per ogni utente di Nintendo 64 che si rispetti.

Niente novità di rilievo quanto ad azione di gioco; il confronto con Perfect Dark potrebbe penalizzarlo.

QUANDO USCIRÀ?

Non uscirà prima di settembre; prima che possiamo recensirlo dovrà subire ancora molti ritocchi.

Lilly
»Storemaster«
Trasmissione
di idee

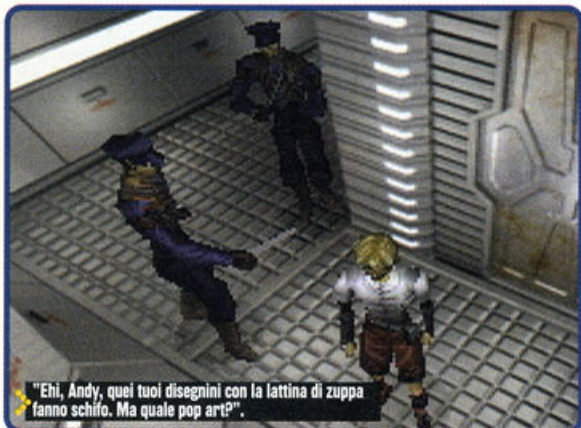
STOREMASTER™

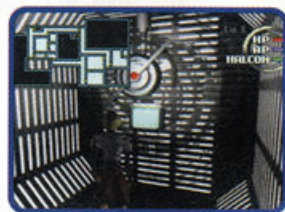
Trasmissione di idee. É Lilly Storemaster, broker di informazioni. Negli ultimi giorni Lilly ha raccolto piú di 540 MB di informazioni per il suo committente. Lui le ha chiesto di spedirli in rete. E Lilly ha risposto: conosco una via piú economica. Masterizzo i dati su uno Storemaster e glielo porto con la mia Vespa. Cosí avrá i suoi dati piú in fretta e io riusciró a ritagliarmi la pausa per una sigaretta.

CD-R
recordable
media

kdg italia srl
recordable media division
Via Kravogl 10, I-39012 Merano
Tel. +39 0473 247016, Fax +39 0473 247563
frontdesk@kdg.it, www.kdg.it

STOREMASTER - your digital mastermind - by **kdg**

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: POLYGON MAGIC | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

"Ehi, Andy, quei tuoi disegnini con la lattina di zuppa fanno schifo. Ma quale pop art?".

Siamo in attesa di Galerian Team Racing, in cui potremo far saltare la testa ai nemici agitando una mano!

Il gioco mescola enigmi e azione. Piuttosto classico per un'avventura tridimensionale.

Dopo cinque secoli, questa pettinatura è ancora di moda?

Galerians

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Anno 2519. **Gli scienziati**, attraverso la **manipolazione genetica**, hanno creato una **razza di schiavi:** i Galerians.

Il genere "sopravvivenza horror" è ormai più affollato di un autobus nell'ora di punta. Alcuni sviluppatori, però, continuano a creare nuovi giochi. Benissimo, finché riescono a inventarsi qualcosa di originale. Galerians si potrebbe definire un Resident Evil senza armi. L'audio e la grafica ricordano la serie Resident Evil, ma l'azione è decisamente diversa. Per esempio il protagonista, Rion, deve prendere certi farmaci per restare in vita. Non avremo né fucili né lanciarazzi, ma solo le nostre mani, il nostro cervello e un paio di pantaloni. Niente gingilli!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Tony Hawk's	90%
Tokyo Highway Battle	55%

ESPERIMENTI

Rion è un quattordicenne che sinistri scienziati hanno utilizzato come cavia. I loro piani per trasformarlo in un Galerian, cioè uno schiavo, falliscono quando i poteri del ragazzo diventano troppo grandi e la gente comincia a morire. Gli strambi esperimenti hanno trasformato Rion in una centrale atomica con le gambe, in grado di battere i suoi aggressori con la telecinesi. Non ci sono orde di zombi nascosti come in Resident Evil, né feroci terroristi come in Syphon Filter 2; anzi, non c'è poi gran che da uccidere, almeno rispetto ai suddetti titoli Capcom e 989 Studios.

> ...gli esperimenti hanno trasformato Rion in una centrale nucleare...

RISORSE AGGIUNTIVE

In definitiva, il punto di forza del gioco consiste nella sua trama terrificante e negli ambienti inquietanti che incontreremo sul nostro cammino. Galerians è un titolo sconsigliato a chi ha paura del buio, perché contiene situazioni veramente terrificanti. Anzi, è meglio giocarci da dietro il divano, con una bella camomilla pronta. Siamo avvertiti...

AVIDI AFFARISTI!

Ciò che distingue Galerians dalla massa sono i suoi elementi raccapriccianti e contorti. L'anti-eroe Rion non sa nulla della propria identità e del proprio passato all'inizio del gioco. Starà a noi scoprire la sua storia e colpire la società assetata di profitto che sta dietro a tutti questi segreti.

Nel tentativo disperato di essere duro, questo gioco scivola nel gratuito. Fa davvero di tutto per essere raccapricciante.

In Resident Evil l'ironia da film di serie B mitiga in parte l'orrore, ma la violenza di Galerians è del tutto priva di umorismo.

CON LA SOLA FORZA DELLA MENTE!

Niente grossi calibri: contro i cattivi potremo usare solo le nostre mani. Può suonare scarso, ma scopriremo che non lo è affatto una volta appreso l'uso delle capacità di Rion. Avremo inoltre a disposizione una vasta gamma di droghe: le nostre abilità psichiche dipenderanno dalle diverse pillole.

Un altro morde la polvere per aver osato scherzare con Rion. Per fortuna non ha fatto parola della sua pettinatura.

BENE > MALE

Una trama contorta e agghiacciante, che ci terrà inchiodati alla TV: ci mangeremo le unghie dal terrore!

Correre per i corridoi senza nessuno da ammazzare rischia di diventare monotono e noioso.

QUANDO USCIRÀ?

Il prossimo numero di Games Master ospiterà la più completa e affidabile recensione del gioco.

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) FORMATO: PS2 PREZZO: N.D. SVILUPPATORE: TECMO EDITORE: ACCLAIM CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK ALTRE VERSIONI: DC, ARCADE GENERE: PICCHIADURO GIOCATORI: 1-4

Anche se potrebbe sembrare che faccia il solletico, diversamente da quanto comunemente si pensa non è così.

Una bella mossa in doppio oppure una caduta rovinosa?

Dead or Alive 2

Non è il picchiaduro definitivo per PS2, ma è una variante rispetto a Tekken!

Sappiamo tutti la storia del gioco: scontri velocissimi, zone di pericolo e spettacolari tuffi da torri e cascate.

In un mondo saturo di picchiaduro, Dead or Alive 2 riesce ancora a offrire un tocco di novità. Cambia poco rispetto alle versioni da sala giochi e per Dreamcast. Ci sono un paio di nuovi livelli (uno in un deserto, l'altro in un dojo), anche se non sembrano esserci grossi miglioramenti, rispetto alla versione per Dreamcast. Questo difficilmente può essere considerato un difetto grave, considerata la qualità della versione per Sega. A causa della superiore qualità della tecnica di anti-aliasing del Dreamcast, se si guarda DAVVERO da vicino, gli sfondi del gioco per DC sono migliori di quelli per PS2. Mancano i soliti controlli e una gamma davvero ampia di personaggi, ma è un gioco che regala divertimento.

BENE / MALE

Uno dei picchiaduro più rapidi in circolazione, buona modalità tag e un sistema di controlli innovativo.

Limitato numero di personaggi e la mancanza della longevità e delle funzionalità della serie Tekken.

QUANDO USCIRÀ?

Già disponibile in Giappone, dovrebbe uscire in Europa prima della fine dell'anno.

IN USCITA A: LUGLIO FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: N.D. SVILUPPATORE: KALISTO EDITORE: KONAMI CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK ALTRE VERSIONI: NESSUNA GENERE: AZIONE 3D GIOCATORI: 1

BLAH!

NC2 non è certo avaro di sangue. Le morti sono, in vero stile Mortal Kombat, assolutamente violente e sanguinose.

Come un boscaiolo impazzito, Wallace si tiene occupato con la sua ascia.

Indeboliamo il nostro avversario, ed ecco apparire la parola "Fatality"...

...a quel punto, una rapida combinazione di tasti lo ridurrà in poltiglia.

Sarà una nuova danza o uno scontro mortale?

Nightmare Creatures 2

Wallace si dà da fare con un'ascia. Chissà cosa avrebbe da dire Gromit...

Zombi, eh? Malgrado tutti i loro piani di conquista del mondo e di banchetti a base di cervello, non sembra che ce l'abbiano mai fatta.

Pare ci sia sempre un eroe buono con una 9mm e le tasche piene di proiettili sulla scena, pronto a far scempio dei loro piani. Se siamo stufi di questa storia, allora Nightmare Creatures 2 potrebbe fare per noi. Nei panni di Wallace, infatti, torturato dai cattivi fino alla pazzia, toccherà a noi fermare l'ondata di mostri che minacciano di conquistare il mondo. Essendo questa la storia, potremmo aspettarci che NC2 sia un po' sul sanguinolento e abbiamo ragione!! Fondamentalmente, si passa da uno scontro all'altro, risolvendo enigmi e lasciandosi dietro una scia di corpi amputati e sanguinolenti... divertentissimo, specialmente quando iniziamo a padroneggiare le mosse veramente letali.

Stiamo cercando un cupo classico gotico? Abbiamo sbagliato indirizzo!

BENE / MALE

Sembrerebbe il miglior horror gotico della storia... ma c'è ancora molto da scoprire.

Enigmi molto semplici (trovare chiavi, aprire porte... uffa) rischiano di frenare Nightmare Creatures 2.

QUANDO USCIRÀ?

La prima versione sembra buona, ma per essere davvero ottima avrebbe bisogno di un po' più di varietà.

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SILICON DREAMS | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-4

SWWS Euro ha un aspetto davvero elegante. Diamo un'occhiata alla folla.

▲ Il problema di WWS non era l'aspetto, ma l'azione di gioco. A meno di novità particolari, quindi, dubitiamo che ci sia gran che di esaltante qui.

▲ Potremo guidare la nostra squadra attraverso tutti gli europei del 2000. Evitiamo di arrivare ai rigori, però.

SWWS Euro

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Un'altra estate a base di calcio per tutti noi! Prepariamoci a segnare a raffica!

L'estate è cominciata e il campionato di calcio è finito. Cosa ci resta, allora? L'ippica?
Macché: altro calcio, ovviamente!
Ci hanno salvati gli europei del 2000, grande festa del pallone e pretesto ideale per inondare i negozi con giochi di calcio con la parola "Euro" nel titolo. In questo caso, la palla passa ai nostri amici di Silicon Dreams, che sembrano incapaci di uscire dall'ufficio ogni sera senza aver creato un nuovo videogioco di calcio.

> "...WWS era un titolo molto tranquillo e qui è stato riutilizzato il suo motore..."

NOVITÀ IN ARRIVO

Questa è una versione migliorata di WWS, un gioco che di miglioramenti aveva un bisogno disperato. Si trattava di un titolo molto tranquillo rispetto al frenetico Virtua Striker, al punto che quasi non sembrava nemmeno un gioco. Questa volta, però, ci sono notevoli novità.
La grafica è stata ripulita, l'azione è un po' più veloce e i giocatori dispongono di un'intelligenza artificiale superiore: agiscono come veri calciatori... a parte gli scatti d'ira e le varie acconciature alla moda.

▲ Ecco la nazionale inglese, con tanto di facce ebeti e colli storti.

▲ Il ritorno delle utilissime frecce. Sì, la palla in rete va benissimo!

C'è ben altro, però, a parte i vari ritocchi estetici. SWWS Euro comprende 50 nuove squadre e tutte le formazioni sono aggiornate al marzo scorso. Sono presenti tutte le 20 squadre qualificatesi per gli europei del 2000.
Questo sarà il quarto titolo di calcio per Dreamcast; finora, i risultati in materia non sono stati particolarmente esaltanti. Solo UEFA Striker si è dimostrato veramente di buon livello. Silicon Dreams però ha creato ottimi giochi di calcio, perciò probabilmente il Dreamcast non dovrà attendere ancora per molto il titolo che merita.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Soccer '97	62%
MOWLS	81%
UEFA Champ League	80%
UEFA Champ '99/'00	66%
WWS 2000	55%

FINO ALL'ULTIMO!

È raro che un gioco di calcio esca dopo la fine del campionato; in questo modo, però, gli sviluppatori hanno potuto inserire nel gioco le formazioni più aggiornate. Purtroppo hanno dovuto usare l'immaginazione per le squadre della fase finale degli europei, perciò non troveremo proprio tutti al loro posto.

▲ Ecco Weah, baluardo del Chelsea, con addosso una bizzarra parrucca colorata.

▲ Ehi, ma quello... sì, è Benny Carbone!

A CIASCUNO IL SUO

In SWWS Euro ogni calciatore è dotato di fantastiche abilità, perciò potremo contare su una flessibilità molto maggiore quando i giocatori saranno in possesso di palla. Le acrobazie dei nostri campioni sono accessibili mediante i pulsanti laterali.
Solo combinando queste mosse con una buona coordinazione e con passaggi adeguati, però, potremo fare a brandelli la difesa avversaria. Occhio, comunque: dopo certi interventi, saremo fortunati se ce ne andremo con tutte e due le ginocchia.

▲ Nessun calciatore resiste alla tentazione di una sforbiciata, ma a volte un colpo di testa può essere più efficace.

▲ Sol Campbell imposta tutta la sua vita di terzino su questo delicato passaggio.

▲ Ogni tanto qualche fallo si può provare. Con difensori così feroci, rischiamo di rimetterci una gamba.

BENE > MALE

Sarà senz'altro migliore di WWS e alimenterà la febbre calcistica di quest'estate.

Il motore di gioco è sempre lo stesso e nel titolo precedente non ha dato grandi risultati.

QUANDO USCIRÀ?

Dopo il riscaldamento e gli inni nazionali, non manca che il calcio d'inizio...

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: EIDOS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Inutile usare le buone maniere con i draghi robot. Brutti pezzi di ferraglia!

▲ Potremo inviare i nostri Servbot in perlustrazione prima delle missioni. Di solito ci riporteranno oggetti utili.

▲ Il nostro grande robot non può varcare i passaggi più stretti: dovremo spedire i nostri servi robot a fare il lavoro sporco.

The Misadventures of Tron Bonne

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

Cosa c'è **nel cielo? Un elefante** rosa con **quattro ruote** e paraurti? Macché, **è un'astronave.**

Capcom ha fatto dei seguiti il suo marchio di fabbrica; Mega Man è tra i principali candidati al titolo di serie più lunga della storia.
Il piccolo eroe blu è entrato nella terza generazione con la comparsa di Mega Man Legends in cui, come forse ricorderemo, è apparsa anche una rivale femminile di nome Tron. Si direbbe che la ragazzina abbia fatto colpo su molti giocatori, visto che è lei la star dell'ultima avventura di Capcom.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Mega Man 9	83%
Mega Man Legends	75%
Dino Crisis	93%
Resident Evil 3	94%
Street Fighter 2	94%

CORSARI DELL'ARIA

Tron e i suoi folli familiari sono una banda di pirati che viaggiano per il mondo in cerca di avventure e tesori. Come il vecchio pirata Barbanera, si spostano ovviamente a bordo di una nave; l'unica differenza è che la Gesellschaft, la loro nave, è un'astronave. Trattandosi di un gioco derivante da Mega Man, prepariamoci a vedere orde di robot e di bizzarre invenzioni scaturire da ogni angolo. I buffi dialoghi e la grafica a cartoni animati saranno forse più adatti ai giocatori più giovani, ma anche i più grandi non potranno fare a meno di farsi due risate. Il gioco non segue alcuna trama lineare; nella maggior parte dei casi il giocatore può scegliere liberamente quali missioni affrontare e in quale ordine.

"... Tron e i suoi folli famigliari sono una banda di pirati del cielo..."

Tron Bonne si presenta come un titolo ricco di freschezza, di inventiva e di numerosi segreti e giochi secondari.
L'elemento più innovativo è il sistema di controllo dei 40 Servbot, che ci seguono per tutto il gioco svolgendo gli incarichi per i quali li programmiamo.
Sono davvero utili e diventano sempre più intelligenti al procedere del gioco.
Insomma, Tron Bonne si direbbe davvero qualcosa di speciale: occhio alla recensione sul prossimo numero.

IN LABORATORIO

All'interno della Gesellschaft troveremo ogni sorta di strumento. L'astronave si pilota dalla sala comando, in cui sceglieremo le missioni; da qui potremo inviare degli esploratori e accedere alle altre parti della nave. Troveremo anche il laboratorio, in cui i nostri Servbot inventeranno nuovi equipaggiamenti per il nostro robot Gustaff.

▲ C'è anche una sala da allenamento. Le modalità di gioco sono tante, ma la nostra preferita è la modalità Chef.

▲ Il laboratorio: è qui che avviene tutto. Beh, in realtà no. Qui potremo però potenziare i nostri robot.

MISCELA MAGICA!

Uno dei punti di forza di Tron Bonne è costituito dalle sue numerose modalità. Oltre che alla normale azione tridimensionale, prenderemo parte a giochi di enigmistica e a qualche sezione in prima persona. Il titolo si apre con quattro livelli principali, ognuno distinto da uno specifico stile. Che varietà!

▲ Distruggere le auto della polizia non è illegale?

◄ La visuale in prima persona aumenta la profondità.

La modalità a base di soli enigmi offre una piacevole pausa dalle sparatorie

BENE / MALE

☺ Il gioco ha una varietà inaspettata. Tron Bonne sembra un normale titolo 3D ma nasconde numerose sorprese.

☹ I più cresciuti potrebbero trovare un po' fiacche l'ambientazione infantile e la grafica zuccherosa.

QUANDO USCIRÀ?

Non manca che la conversione finale di questo gioco. Lo recensiremo non appena possibile.

IN USCITA A: LUGLIO	FORMATO: PLAYSTATION	SVILUPPATORE: CRYSTAL DYNAMICS	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK	GENERE: CORSE
	PREZZO: N.D.	EDITORE: EIDOS	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1-2

Le piste sono ispirate alle varie aree in stile Disneyland, tipo "il paese dei lucertoloni verdi".

Disney's Magical Racing Tour

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Disney fa scendere **in pista alcune delle** sue star di **secondo piano** in una **folle corsa...**

È chiaro che non vedremo mai uno sparatutto in prima persona di Topolino, anche se molti sarebbero disposti a sborsare qualcosa pur di poter spargere i brandelli del roditore per un ambiente poligonale. Invece, ecco qua l'ultimo gioco di corse della stirpe di Mario Kart, Speed Freaks e Muppet Race Mania. Ci aspetteremmo di vedere scendere sul circuito Minni, Pippo e compagnia, ma ciò che ci aspetta è un gruppo di improbabili paperi, nessuno dei quali è Paperino, accompagnati da Cip e Ciop e da una serie di go-kart assortiti.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Soul Reaver	95%
Pandemonium	81%
Gex: Deep Cover	76%
Pandemonium 2	78%
Gex 3D: Enter the Gecko	78%
Akuji the Heartless	80%

CHE ROBA È?

La storia è questa: Cip e Ciop hanno rovesciato le loro ghiande nella macchina che fa le magie. Purtroppo, la suddetta macchina è molto sensibile alla frutta secca ed esplode nel bel mezzo dell'universo Disney. Per recuperarne i pezzi, i due scoiattoli non avranno altra possibilità che sfrecciare su piccoli veicoli a motore lungo varie piste.

CIRCUITI FRENETICI

Le piste sono costruite e ricordano Crash Team Racing nell'aspetto e nella struttura, il che non è male. Un aspetto che balza agli occhi è il fatto che le piste sono difficilissime e veramente lunghe; la mancanza di realismo è compensata dalla splendida struttura dei circuiti. L'azione è caotica, frenetica, divertentissima:

> **...non vedremo scendere in pista Minni o Pippo...**

Ecco i vincitori sul podio, con alle spalle un castello da fiaba.

finiremo per bombardare i nostri amici con le ghiande, roteare qua e là all'interno di tazze e lanciare maledizioni quando verremo trasformati in rane per l'ennesima volta. Nemmeno Gran Turismo 2 provoca un entusiasmo simile: forse Sony dovrebbe inserire questa storia delle rane nella prossima versione del gioco...

CHE GIOIA!

Questa non è la classica "follia a più giocatori". I termini "demenza" o "nevrosi" sarebbero più adatti. L'opzione per le sfide dirette consentirà a noi e a un nostro amico di gareggiare uno contro l'altro o di scendere nell'arena, ma non c'è alcuna modalità a quattro giocatori. Niente di straordinario, ma comunque gradevole.

Questo tipo di titolo dà il meglio di sé nella modalità a più giocatori: a quel punto l'azione diventa davvero frenetica.

PICCOLE GHIANDE, GRANDI DANNI

È impensabile vedere gli allegri personaggi Disney combattere sulla pista armati di seghe a motore, Uzi e armi atomiche. Non è roba adatta a loro. Potremo invece affrontare gli avversari a colpi di ghiande, tazze assassine e magie a base di rane. Proprio quando ci sentiremo a un soffio dal tagliare il traguardo al primo posto, eccoci trasformati in anfibi verdi... ed ecco perduta la gara. Siamo stufi di perdere! Vogliamo vincere, vincere!

Trasformati in rane saremo decisamente lenti e vulnerabili: attenzione a non farci investire.

Proprio come le bombe volanti di Mario Kart, le ghiande possono essere lanciate o usate come scudo.

Uno scoiattolo in una tazza da tè? Brutta storia. Cip, o forse Ciop, se la vede brutta.

BENE > MALE

Una vivace e riuscita incursione nel territorio dei giochi di mini-corse, molto simile al grande Crash Team Racing.

I personaggi sono tutti un po' scarsi. Chi si ricorda di loro, al giorno d'oggi?

QUANDO USCIRÀ?

Tutto è molto carino e divertente, ma tutti i roditori del mondo ci guardano e ridono...

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SMOKING GUN | EDITORE: ON-LINE | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GESTIONALE | GIOCATORI: 1

Lo scopo di Giant Killers è di fornire tutte le informazioni in modo rapido e divertente.

Date e gruppi di Euro 2000 sono esattissimi. Ottimo!

L'Inghilterra schiera un coraggioso cinque tre due...

Verrà mai a giocare in Italia il bambino prodigio?

Giant Killers Euro Manager

Non uccidiamo davvero giganti, ma guidiamo la nazionale al trionfo!

Se Champion Ship Manager intimidisce un po', Giant Killer può essere la risposta.
È un gestionale pensato per chi non ricorda quando l'Inter ha vinto il Campionato l'ultima volta. Questo non vuol dire che si tratti di un titolo facilissimo e "per pesi leggeri", visto che presenta migliaia di giocatori da 51 stati europei, tutti comodamente sistemati nel suo database. Carino. È un aggiornamento dell'originale, uscito sull'onda di Euro 2000, ma è dotato di alcune interessanti nuove caratteristiche. Insieme all'interfaccia e alla colonna sonora riviste, ha una nuova opzione di allenamento che consente di ottenere il meglio dai giocatori. Sebbene in circolazione ci siano molti gestionali, quelli che possono competere con Championship Manager sono pochi e l'entusiasmo per Giant Killer potrebbe diventare davvero contagioso...

BENE > MALE

Gestionale immediato e diretto, con un database da far arrossire di vergogna i simulatori per PlayStation.

C'è ancora strada da fare per far vacillare il primato di Championship Manager. Un po' troppo "brillante" e disinvolto per alcuni.

QUANDO USCIRÀ?

Sta facendo una rimonta finale, cercando di risalire la corrente come un salmone. Ce la farà?

IN USCITA A: AGOSTO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: PARADOX | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

PRENDI QUESTO!

Per ogni X-man sullo schermo appaiono tre diversi indicatori, relativi a vitalità, potenza e power-up.

Wolverine è il più peloso degli X-men, sebbene abbia lame al posto delle dita.

"Attenzione al mio guanto di gomma giallo limone!" - esclama Cyclops.

Bisogna fare attenzione all'indicatore di potenza per eseguire le mosse speciali

X-Men: Mutant Academy

Wolverine, Cyclops, Storm, Beast, Toad, Phoenix... È il momento dei mutanti!

Gli X-Men sembra essere una scommessa sicura per gli appassionati di supereroi e di picchiaduro.
Sono già apparsi in dozzine di giochi e stanno per rifarlo nell'ultimo titolo di Activision. Paradox, meglio conosciuta per aver creato Wu Tang: Taste the Pain, ha avuto l'onore di occuparsi dello sviluppo, dimostrando che un gioco X-Men non deve necessariamente essere creato da Capcom per avere del potenziale. XMMA è un gioco di lotta in finto 3D, dove l'azione si svolge interamente in 2D e con il quale si sentirà subito a suo agio chiunque abbia avuto a che fare con i lottatori in 2D di Capcom. Gli appassionati di fumetti riconosceranno l'ambientazione, presa direttamente dagli ultimi numeri della serie. Il gioco comprende anche una modalità originale, detta Academic Mode, dove si viene addestrati e allenati dal buon vecchio Professor X. I fan dell'universo Marvel dovrebbero provarlo.

Come per i lottatori di Capcom, gli attacchi a distanza sono fondamentali.

BENE > MALE

Gli X-Men sono un'ottima scelta di materiale con cui lavorare e i fan delle serie a fumetti lo adoreranno.

Il gioco è ancora agli inizi, perciò la grafica è ancora scarna e a scatti.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è ancora nelle prime fasi di sviluppo, ma Paradox sta lavorando duro per darci una versione definitiva.

Le Guide

Pokémon Stadium

Problemi nelle scazzottate con Mr Mime? Non ci resta più il fiato per un attacco a base di fiamme? Niente paura: ecco un aiuto!

CHE LA BATTAGLIA COMINCI!

Per battere gli avversari in Pokémon è essenziale formare la squadra giusta. Ecco quindi un elenco delle squadre di tutti gli allenatori per l'ultra difficile Prime Cup e per il Gym Leader's Castle. Seguiamo le indicazioni sui tipi di mostri più adatti per batterle: presto non avremo più spazio sugli scaffali per i nostri trofei!

LEGENDA

- Prime Cup
- Gym Leader Castle
- Elite Four Castle

PRIME CUP POKE BALL

1. BOULDER BADGE

ALLENATORE: CUEBALL

N.	TIPO DI POKÉMON
046	Paras Insetto/Erba
010	Caterpie Insetto
013	Weedle Insetto/Veleno
129	Magikarp Acqua
058	Growlithe Fuoco
004	Charmander Fuoco

Sugg.: Roccia, Fuoco, Acqua

2. CASCADE BADGE

ALLENATORE: ROCKET

N.	TIPO DI POKÉMON
023	Ekans Veleno
096	Drowzee Psichico
088	Grimer Veleno
060	Poliwag Acqua
138	Omanyte Roccia/Acqua
029	Nidoran Femmina Veleno

Sugg.: Psichico, Elettrico

3. THUNDER BADGE

ALLENATORE: JUDOBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
056	Mankey Lottatore
066	Machop Lottatore
140	Kabuto Roccia/Acqua
025	Pikachu Elettrico
019	Rattata Normale
104	Cubone Terra

Sugg.: Psichico, Roccia, Ghiaccio

4. RAINBOW BADGE

ALLENATORE: GAMBLER

N. .	TIPO DI POKÉMON
074	Geodude Roccia/Terra
126	Magmar Fuoco
086	Seel Acqua
118	Goldeen Acqua
098	Krabby Acqua
032	Nidoran Maschio Veleno

Sugg.: Elettrico, Acqua, Psichico

5. SOUL BADGE ♀ F

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
043	Oddish Erba/Veleno
001	Bulbasaur Erba/Veleno
007	Squirtle Acqua
054	Psyduck Acqua
116	Horsea Acqua
133	Eevee Normale

Sugg.:Elettrico, Insetto, Psichico

6. MARSH BADGE

ALLENATORE: BIRDBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
063	Abra Psichico
041	Zubat Veleno/Mostro volante
016	Pidgey Mostro volante
021	Spearow Mostro volante
084	Doduo Normale/Mostro volante
092	Gastly Fantasma/Veleno

Sugg.:Elettrico, Psichico, Ghiaccio

VOLCANO BADGE

ENATORE: LAB MAN

N.	TIPO DI POKÉMON
090	Shellder Acqua
037	Vulpix Fuoco
114	Tangela Erba
072	Tentacool Acqua/Veleno
069	Bellsprout Erba/Veleno
14	Dratini Drago

Sugg.:Elettrico, Acqua/Ghiaccio

8. EARTH BADGE ♂ M

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
136	Flareon Fuoco
079	Slowpoke Acqua/Psichico
060	Diglett Terra
108	Lickitung Normale
052	Meowth Normale
081	Magnemite Elettrico

Sugg.: Ghiaccio, Elettrico, Roccia

PRIME CUP GREAT BALL

1. BOULDER BADGE

ALLENATORE: CUEBALL

N.	TIPO DI POKÉMON
047	Parasect Insetto/Erba
011	Metapod Insetto
014	Kakuna Insetto/Veleno
005	Charmeleon Fuoco
039	Jigglypuff Normale
048	Venonat Insetto/Veleno

Sugg.:Fuoco, Volante

2. CASCADE BADGE

ALLENATORE: ROCKET

N.	TIPO DI POKÉMON
097	Hypno Psichico
061	Poliwhirl Acqua
027	Sandshrew Terra
109	Koffing Veleno
030	Nidorina Veleno
089	Muk Veleno

Sugg.:Terra, Psichico, Insetto

3. THUNDER BADGE

ALLENATORE: JUDOBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
100	Voltorb Elettrico
057	Primeape Lottatore
067	Machoke Lottatore
026	Raichu Elettrico
106	Hitmonlee Lottatore
105	Marowak Terra

Sugg.:Psichico, Terra, Acqua

4. RAINBOW BADGE

ALLENATORE: GAMBLER

N.	TIPO DI POKÉMON
075	Graveler Roccia /Terra
035	Clefairy Normale
077	Ponyta Fuoco
119	Seaking Acqua
099	Kingler Acqua
032	Nidoran (Femmina) Veleno

Sugg.:Elettrico, Acqua, Erba

5. SOUL BADGE ♀ F

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
044	Gloom Erba/Veleno
070	Weepinbell Erba/Veleno
002	Ivysaur Erba/Veleno
055	Golduck Acqua
008	Wartortle Acqua
117	Seadra Acqua

Sugg.:Fuoco, Elettrico, Insetto

6. MARSH BADGE

ALLENATORE: BIRDBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
083	Farfetch'd Normale/Volante
130	Gyarados Acqua/Volante
017	Pidgeotto Normale/Volante
022	Fearow Normale/Volante
015	Beedrill Insetto/Veleno
093	Haunter Fantasma/Veleno

Sugg.:Elettrico, Terra o Psichico

7. VOLCANO BADGE

ALLENATORE: LAB MAN

N.	TIPO DI POKÉMON
120	Staryu Acqua
064	Kadabra Psichico
137	Porygon Normale
113	Chansey Normale
003	Venusaur Erba /Veleno
102	Exeggcute Erba/Psichico

Sugg.:Fuoco, Insetto

8. EARTH BADGE ♂ M

ALLENATORE: COOL

N. P	TIPO DI POKÉMON
111	Rhyhorn Terra/Roccia
082	Magneton Elettrico
146	Moltres Fuoco/Volante
091	Cloyster Acqua/Ghiaccio
148	Dragonair Drago
115	Kangaskhan Normale

Sugg.:Ghiaccio/Acqua

PRIME CUP ULTRA BALL

1. BOULDER BADGE

ALLENATORE: CUEBALL

N.	TIPO DI POKÉMON
122	Mr Mime Psichico
012	Butterfree Insetto/Volante
059	Arcanine Fuoco
132	Ditto Normale
040	Wigglytuff Normale
049	Venomoth Insetto/Veleno

Sugg.:Fuoco, Elettrico, Acqua

2. CASCADE BADGE

ALLENATORE: ROCKET

N.	TIPO DI POKÉMON
110	Weezing Veleno
031	Nidoqueen Veleno/Terra
024	Arbok Veleno
095	Onix Roccia/Terra
028	Sandslash Terra
139	Omastar Roccia/Acqua

Sugg.:Psichico, Acqua, Elettrico

3. THUNDER BADGE

ALLENATORE: JUDOBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
056	Mankey Lottatore
066	Machop Lottatore
140	Kabuto Roccia/Acqua
025	Pikachu Elettrico
019	Rattata Normale
104	Cubone Terra

Sugg.:Psichico, Roccia, Ghiaccio

4. RAINBOW BADGE

ALLENATORE: GAMBLER

N. P	TIPO DI POKÉMON
076	Golem Roccia/Terra
036	Clefable Normale
087	Dewgong Acqua/Ghiaccio
078	Rapidash Fuoco
127	Pinsir Insetto
034	Nidoking Veleno /Terra

Sugg.:Psichico

5. SOUL BADGE

♀ F

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
045	Vileplume Erba/Veleno
071	Victreebel Erba/Veleno
112	Rhydon Terra/Roccia
073	Tentacruel Acqua /Veleno
009	Blastoise Acqua
131	Lapras Acqua/Ghiaccio

Sugg.:Elettrico, Fuoco, Acqua

6. MARSH BADGE

ALLENATORE: BIRDBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
085	Dodrio Normale/Volante
006	Charizard Fuoco /Volante
018	Pidgeot Normale/Volante
042	Golbat Veleno/Volante
145	Zapdos Elettrico/Volante
094	Gengar Fantasma/Veleno

Sugg.:Elettrico, Psichico

7. VOLCANO BADGE

ALLENATORE: LAB MAN

N.	TIPO DI POKÉMON
125	Electabuzz Elettrico
134	Vaporeon Acqua
053	Persian Normale
051	Dugtrio Terra
141	Kabutops Roccia/Acqua
103	Exeggutor Erba/Psichico

Sugg.:Fuoco, Terra, Veleno

8. EARTH BADGE

♂ M

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
135	Jolteon Elettrico
038	Ninetales Fuoco
080	Slowbro Acqua/Psichico
149	Dragonite Drago/Volante
142	Aerodactyl Roccia/Volante
143	Snorlax Normale

Sugg.:Elettrico, Acqua, Terra

PRIME CUP MASTER BALL

1. BOULDER BADGE

ALLENATORE: CUEBALL

N.	TIPO DI POKÉMON
127	Pinsir Insetto
015	Beedrill Insetto/Veleno
136	Flareon Fuoco
126	Magmar Fuoco
020	Raticate Normale
115	Kangaskhan Normale

Sugg.:Fuoco, Acqua

2. CASCADE BADGE

ALLENATORE: ROCKET

N.	TIPO DI POKÉMON
124	Jynx Ghiaccio/Psichico
076	Golem Roccia/Terra
042	Golbat Veleno/Volante
142	Aerodactyl Roccia/Volante
053	Persian Normale
071	Victreebel Erba/Veleno

Sugg.:Elettrico, Acqua, Fuoco

3. THUNDER BADGE

ALLENATORE:JUDOBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
068	Machamp Lottatore
123	Scyther Insetto /Volante
106	Hitmonlee Lottatore
057	Primeape Lottatore
031	Nidoqueen Veleno/Terra
135	Jolteon Elettrico

Sugg.:Psichico, Ghiaccio, Terra

4. RAINBOW BADGE

ALLENATORE: GAMBLER

N.	TIPO DI POKÉMON
128	Tauros Normale
080	Slowbro Acqua/Psichico
051	Dugtrio Terra
009	Blastoise Acqua
024	Arbok Veleno
149	Dragonite Drago/Volante

Sugg.:Acqua/Ghiaccio, Elettrico

5. SOUL BADGE

♀ F

ALLENATORE:COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
121	Starmie Acqua/Psichico
087	Dewgong Acqua/Ghiaccio
139	Omastar Roccia/Acqua
062	Poliwrath Acqua/Lottatore
003	Venusaur Erba/Veleno
103	Exeggutor Erba/Psichico

Sugg.:Elettrico, Fuoco

6. MARSH BADGE

ALLENATORE: BIRDBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
144	Articuno Ghiaccio/Volante
146	Moltres Fuoco/Volante
145	Zapdos Elettrico/Volante
006	Charizard Fuoco/Volante
018	Pidgeot Normale/Volante
022	Fearow Normale/Volante

Sugg.:Elettrico e/o Ghiaccio

7. VOLCANO BADGE

ALLENATORE: LAB MAN

N.	TIPO DI POKÉMON
065	Alakazam Psichico
132	Ditto Normale
094	Gengar Fantasma/Veleno
078	Rapidash Fuoco
131	Lapras Acqua/Ghiaccio
026	Raichu Elettrico

Sugg.:Terra, Elettrico

8. EARTH BADGE

♂ M

ALLENATORE: COOL

N.	TIPO DI POKÉMON
151	Mew Psichico
101	Electrode Elettrico
143	Snorlax Normale
091	Cloyster Acqua/Ghiaccio
112	Rhydon Terra/Roccia
059	Arcanine Fuoco

Sugg.:Acqua, Insetto, Elettrico

PEWTER CITY GYM

1. BUG BOY

N.	TIPO DI POKÉMON
010	Caterpie Insetto
013	Weedle Insetto/Veleno
011	Metapod Insetto
014	Kakuna Insetto/Veleno
015	Beedrill Insetto/Veleno
012	Butterfree Insetto/Volante

Sugg.:Fuoco, Volante

2. LAD

N.	TIPO DI POKÉMON
001	Bulbasaur Erba/Veleno
023	Ekans Veleno
041	Zubat Veleno/Volante
046	Paras Insetto Erba
043	Oddish Veleno/Erba
044	Gloom Veleno/Erba

Sugg.:Insetto, Psichico, Fuoco

3. JR.

♂ M

N.	TIPO DI POKÉMON
083	Farfetch'd Normale/Volante
050	Diglett Terra
016	Pidgey Normale/Volante
051	Dugtrio Terra
027	Sandshrew Terra
074	Geodude Roccia/Terra

Sugg.:Erba, Ghiaccio, Elettrico

4. BROCK

N.	TIPO DI POKÉMON
095	Onix Roccia/Terra
075	Graveler Roccia/Terra
104	Cubone Terra
037	Vulpix Fuoco
138	Omanyte Roccia/Acqua
140	Kabuto Roccia/Acqua

Sugg.:Acqua, Elettrico

CERULEAN CITY GYM

1. FISHER

N.	TIPO DI POKÉMON
007	Squirtle Acqua
060	Poliwag Acqua
129	Magikarp Acqua
008	Wartortle Acqua
119	Seaking Acqua
072	Tentacool Acqua/Veleno

Sugg.:Elettrico

2. JR.

♀ female

N.	TIPO DI POKÉMON
016	Pidgey Normale/Volante
117	Seadra Acqua
064	Kadabra Psichico
100	Voltorb Elettrico
050	Diglett Terra
039	Jigglypuff Normale

Sugg.:Elettrico, Terra, Acqua

3. SWIMMER

N.	TIPO DI POKÉMON
052	Meowth Normale
118	Goldeen Acqua
056	Mankey Lottatore
138	Omanyte Roccia/Acqua
035	Clefairy Normale
061	Poliwhirl Acqua

Sugg.:Elettrico, Psichico

4. MISTY

N.	TIPO DI POKÉMON
121	Starmie Acqua/Psichico
116	Horsea Acqua
054	Psyduck Acqua
009	Blastoise Acqua
120	Staryu Acqua
086	Seel Acqua

Sugg.:Elettrico, Erba

VERMILION CITY GYM

1. SAILOR

N.	TIPO DI POKÉMON
066	Machop Lottatore
021	Spearow Volante
098	Krabby Acqua
079	Slowpoke Acqua/Psichico
090	Shellder Acqua
055	Golduck Acqua

Sugg.:Elettrico, Volante, Psichico

3. ROCKER

N.	TIPO DI POKÉMON
058	Growlithe Fuoco
032	Nidoran Maschio Veleno
029	Nidoran Femmina Veleno
077	Ponyta Fuoco
005	Charmeleon Fuoco
004	Charmander Fuoco

Sugg.:Acqua, Roccia, Psichico

3. OLDMAN

N.	TIPO DI POKÉMON
026	Raichu Elettrico
100	Voltorb Elettrico
101	Electrode Elettrico
025	Pikachu Elettrico
081	Magnemite Elettrico
082	Magneton Elettrico

Sugg.:Terra, Erba

4. LT SURGE

N.	TIPO DI POKÉMON
039	Jigglypuff Normale
040	Wigglytuff Normale
133	Eevee Normale
104	Cubone Terra
046	Paras Insetto/Terra
019	Rattata Normale

Sugg.:Acqua/Ghiaccio, Erba

CELADON CITY GYM

1. LASS

N.	TIPO DI POKÉMON
039	Jigglypuff Normale
040	Wigglytuff Normale
133	Eevee Normale
104	Cubone Terra
046	Paras Insetto/Terra
019	Rattata Normale

Sugg.:Acqua/Ghiaccio, Erba

2. BEAUTY

N.	TIPO DI POKÉMON
120	Staryu Acqua
119	Seaking Acqua
084	Doduo Normale/Volante
018	Pidgeot Normale/Volante
111	Rhyhorn Terra/Roccia
147	Dratini Drago

Sugg.:Elettrico, Erba, Acqua/

3. COOL ♀ F

N.	TIPO DI POKÉMON
105	Marowak Terra
113	Chansey Normale
047	Parasect Insetto/Erba
030	Nidorina Veleno
033	Nidorino Veleno
108	Lickitung Normale

Sugg.:Psichico, Terra, Volante

4. ERIKA

N.	TIPO DI POKÉMON
044	Gloom Erba/Veleno
071	Victreebel Erba/Veleno
114	Tangela Erba
045	Vileplume Erba/Veleno
070	Weepinbell Erba /Veleno
102	Exeggcute Erba/Psichico

Sugg.:Insetti, Fuoco, Volante

FUCHSIA CITY GYM

1. BIKER

N.	TIPO DI POKÉMON
109	Koffing Veleno
088	Grimer Veleno
132	Ditto Normale
110	Weezing Veleno
048	Venonat Insetto/Veleno
072	Tentacool Acqua/Veleno

Sugg.:Terra, Psichico, Insetti

2. TAMER

N.	TIPO DI POKÉMON
099	Kingler Acqua
028	Sandslash Terra
123	Scyther Insetto/Volante
002	Ivysaur Erba/Veleno
070	Weepinbell Erba /Veleno
067	Machoke Lottatore

Sugg.:Psichico, Erba, Fuoco

3. JUGGLER

N.	TIPO DI POKÉMON
096	Drowzee Psichico
064	Kadabra Psichico
122	Mr Mime Psichico
097	Hypno Psichico
063	Abra Psichico
080	Slowbro Acqua/Psichico

Sugg.:Insetti, Elettrico

4. KOGA

N.	TIPO DI POKÉMON
049	Venomoth Insetto/Veleno
089	Muk Veleno
110	Weezing Veleno
048	Venonat Insetto/Veleno
030	Nidorina Veleno
033	Nidorino Veleno

Sugg.:Psichico, Terra, Fuoco

SAFFROM CITY GYM

1. CUEBALL

N.	TIPO DI POKÉMON
148	Dragonair Drago
057	Primeape Lottatore
087	Dewgong Acqua/Ghiaccio
059	Mankey Lottatore
066	Machop Lottatore
111	Rhyhorn Terra/Roccia

Sugg.:Psichico, Volante, Ghiaccio

2. BURGLAR

N.	TIPO DI POKÉMON
038	Ninetales Fuoco
037	Vulpix Fuoco
077	Ponyta Fuoco
058	Growlithe Fuoco
005	Charmeleon Fuoco
078	Rapidash Fuoco

Sugg.:Acqua, Terra, Roccia

3. MEDIUM

N.	TIPO DI POKÉMON
092	Gastly Fantasma/Veleno
093	Haunter Fantasma/Veleno
094	Gengar Fantasma/Veleno
042	Golbat Veleno/Volante
108	Lickitung Normale
073	Entacruel Acqua/Veleno

Sugg.:Psichico, Elettrico, Terra

4. SABRINA

N.	TIPO DI POKÉMON
064	Kadabra Psichico
065	Alakazam Psichico
122	Mr. Mime Psichico
097	Hypno Psichico
103	Exeggutor Erba /Psichico
124	Jynx Ghiaccio/Psichico

Sugg.:Insetti, Volante, Terra

CINNABAR ISLAND GYM

1. JUDOBOY

N.	TIPO DI POKÉMON
020	Raticate Normale
057	Primeape Lottatore
067	Machoke Lottatore
034	Nidoking Veleno/Terra
106	Hitmonlee Lottatore
068	Machamp Lottatore

Sugg.:Psichico, Volante

2. PSYCHIC

N.	TIPO DI POKÉMON
080	Slowbro Acqua/Psichico
065	Alakazam Psichico
062	Poliwrath Acqua/Lottatore
121	Starmie Acqua/Psichico
124	Jynx Ghiaccio/Psichico
097	Hypno Psichico

Sugg.:Elettrico, Volante

3. NERD

N.	TIPO DI POKÉMON
101	Electrode Elettrico
143	Snorlax Normale
076	Golem Roccia/Terra
103	Exeggutor Erba/Psichico
089	Muk Veleno
091	Cloyster Acqua/Ghiaccio

Sugg.:Volante, Terra

4. BLAINE

N.	TIPO DI POKÉMON
006	Charizard Fuoco
059	Arcanine Fuoco
078	Rapidash Fuoco
126	Magmar Fuoco
036	Clefable Normale
115	Kangaskhan Normale

Sugg.:Acqua, Terra o Roccia

VIRIDIAN CITY GYM

1. ROCKET

N.	TIPO DI POKÉMON
042	Golbat Veleno/Volante
020	Raticate Normale
053	Persian Normale
146	Moltres Fuoco/Volante
085	Dodrio Normale/Volante
047	Parasect Insetto/Erba

Sugg.:Elettrico, Psichico, Volante

2. LAB MAN

N.	TIPO DI POKÉMON
141	Kabutops Roccia/Acqua
081	Magneton Elettrico
022	Fearow Normale/Volante
107	Hitmonchan Lottatore
062	Poliwrath Acqua/Combattente
108	Lickitung Normale

Sugg.:Elettrico, Psichico, Terra

3. COOL ♂ M

N.	TIPO DI POKÉMON
139	Omastar Roccia/Acqua
084	Dodrio Normale/Volante
073	Tentacruel Acqua/Veleno
036	Clefable Normale
145	Zapdos Elettrico/Volante
127	Pinsir Insetto

Sugg.:Terra, Elettrico

4. GIOVANNI

N.	TIPO DI POKÉMON
053	Persian Normale
051	Dugtrio Terra
031	Nidoqueen Veleno/Terra
034	Nidoking Veleno/Terra
112	Rhydon Terra/Roccia
128	Tauros Normale

Sugg.:Acqua, Psichico

ELITE FOUR CASTLE

1. LORELEI

N.	TIPO DI POKÉMON
087	Dewgong Acqua/Ghiaccio
091	Cloyster Acqua/Ghiaccio
080	Slowbro Acqua/Psichico
124	Jynx Acqua/Psichico
131	Lapras Acqua /Ghiaccio
144	Articuno Ghiaccio/Volante

Sugg.:Elettrico, Fuoco, Roccia o Lottatore

2. BRUNO

N.	TIPO DI POKÉMON
095	Onix Roccia/Terra
107	Hitmonchan Lottatore
106	Hitmonlee Lottatore
086	Machamp Lottatore
076	Golem Roccia/Terra
112	Rhydon Terra/Roccia

Sugg.:Acqua, Psichico, Volante

3. AGATHA

N.	TIPO DI POKÉMON
093	Haunter Fantasma/Veleno
042	Golbat Veleno /Volante
024	Arbok Veleno
089	Muk Veleno
003	Venusaur Erba/Veleno
094	Gengar Fantasma/Veleno

Sugg.:Psichico, Terra o Insetto, Fuoco o Elettrico

4. LANCE

N.	TIPO DI POKÉMON
130	Gyarados Acqua/Volante
148	Dragonair Drago
142	Aerodactyl Roccia/Volante
131	Lapras Acqua/Ghiaccio
006	Charizard Fuoco/Volante
115	Kangaskhan Normale

Sugg.:Elettrico, Ghiaccio/Acqua

5. RIVAL

N.	TIPO DI POKÉMON
103	Exeggutor Erba/Psichico
080	Slowbro Acqua/Psichico
038	Ninetales Fuoco
036	Clefable Normale
125	Electabuzz Elettrico
127	Pinsir Insetto

Sugg.:Fuoco, Terra, Elettrico

LA SQUADRA CAMPIONE DI GAMES MASTER

Al momento di scegliere la squadra più devastante possibile, non potremo sbagliare con questi campioni. Ognuno ha i suoi preferiti, ma questi sei personaggi ben equilibrati e potenti, con le tattiche giuste, ci permetteranno di arrivare in fondo.

1. DRAGONITE: Difficile cavarsela contro i suoi Hyper Beam e Fire Beam. Pura potenza di Pokémon.
2. KADABRA: uno Psichico coi fiocchi! Può ripristinare gran parte della sua energia con il Recover.
3. VICTREEBELL: tremendamente veloce... per essere una pianta! Terribili i suoi attacchi a base di sonno e veleno.
4. CHARIZARD: Un mostro di Fuoco ideale contro gli Insetti. Particolarmente potente il suo Fire Blast.
5. WARTORTLE: Sulla carta Starmie lo batte come mostro d'Acqua, ma abbiamo un debole per lui.
6. RAICHU: È l'Elettrico che fa per noi. Può eliminare qualsiasi mostro d'Acqua e paralizzare tutti gli altri.

1. DRAGONITE

2. KADABRA

3. VICTREEBEL

4. CHARIZARD

5. WARTORTLE

6. RAICHU

MEWTWO!

Vinte tutte le coppe, battuti tutti gli allenatori, indoviniamo un po' chi dovremo affrontare? Per batterlo consigliamo il tipo Insetto. Occhio, però: i nostri dovranno essere ben allenati. Altrimenti, usiamo Mew, o Mewtwo se saremo riusciti ad averne uno, e attacchiamo l'avversario con un mostro simile a lui. Potremo usare anche Ditto, che imita gli attacchi di Mewtwo. I Pokémon normali sono in grado di battere il mostro viola, ma necessitano di molti HP.

www.trust.com

Divertirti a gareggiare con Trust

La Trust, azienda europea costruttrice di prodotti per computer, è ora anche in grado di fornire serie completa serie di volanti da collegare al computer. Con questa serie di volanti si potrà provare, durante i giochi di gare automobilistiche, una incredibile sensazione realistica. I volanti sono disponibili con Force Feedback, Vibration Feedback, senza vibrazioni e con Dual Shock. I volanti Trust hanno inoltre un prezzo estremamente competitivo che li rende particolarmente interessanti.

Vibration Feedback Rally Master

- Volante gommato per una presa ottimale e dal design confortevole
- Tecnologia vibrante per darvi il massimo del realismo in ogni gioco
- Facile connessione Plug & Play alla porta giochi
- Completo di cambio e unità provvista dell'acceleratore e del pedale del freno
- Quattro pulsanti programmabili, interamente supportati da Windows 95 e 98

Force Feedback Race Master

- Volante estremamente realistico con funzione di retroazione meccanica
- 6 pulsanti per sparare e per controllare le più avanzate macchine da corsa
- Leva del cambio e viewfinder
- Pedali con funzioni acceleratore e freno
- Retroazione meccanica compatibile con DirectX, miglior supporto per giochi esistente sul mercato
- Con driver per Windows 95 e 98

Formule 1 Race Master

- Volante multifunzionale con pedali dell'acceleratore e del freno
- Leva del cambio: perfetto per giochi di corse automobilistiche
- Quattro pulsanti per sparare, centratura automatica e tutte le direzioni di movimento
- Design robusto e professionale
- Un eccezionale gioco incluso

Dual Shock Rally Master

- Volante con sedile per PlayStation®™ e supporto Dual Shock
- 15 pulsanti d'azione programmabili
- Acceleratore con controllo visivo
- Volante con sedile: non è necessario alcun tavolo, basta semplicemente sedersi e giocare dove si vuole
- Adatto anche ai ragazzi

Per ulteriori informazioni riguardo i volanti o riguardo altri prodotti Trust, visiti il sito internet www.trust.com, oppure contatti il punto vendita sotto indicato.

Comet · Continente · Echos · Euromercato · Iper · It's Logic! · Joyland · Marco Polo · Strabilia · Trony · Vobis Computer

Vibration Feedback · Force Feedback · Dual Shock

SERVIZIO SEGRETI

La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO... TRUCCHI E TECNICHE PASSO-PASSO...

TRUCCO DEL MESE
CRASH TEAM RACING

Personaggi segreti
Penta Penguin: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ↓, →, Ⓐ, ↓, ←, Ⓐ, ↑
Ripper Roo: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo→, Ⓞ, Ⓞ, ↓, ↑, ↓, →
N Trophy: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →
Papu Papu: Teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ←, Ⓐ, →, ↓, →, Ⓞ, ←, ←, ↓
Komodo Joe: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ↓, Ⓞ, ←, ←, Ⓐ, →, ↓
Pinstripe: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ←, →, Ⓐ, ↓, →, ↓

Power Up
Invisibilità: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo ↑, ↑, ↓, →, →, ↑
Pad Super Turbo: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo Ⓐ, →, →, Ⓞ, ←
Visualizza Turbo: Alla schermata dei titoli teniamo premuto L1 + R1 e premiamo Ⓐ, ↓, ↓, Ⓞ, ↑

VIRTUA STRIKER 2 (DC)
Squadre segrete
Per accedere alla squadra Yukichan: In modalità Arcade, alla selezione della squadra premiamo Start sulle seguenti squadre: Yugoslavia, USA, Korea e Italia.
Per accedere alla squadra FC Genki: Dopo aver eseguito il trucco della squadra Yurichan premiamo Start + A sulla squadra Yukichan.
Per accedere alla squadra FC Segal: In modalità Arcade, alla selezione della squadra premiamo Start sulle seguenti squadre: Francia, Cile, Spagna, Inghilterra, Germania e Argentina.

POKÉMON (GB)
Prendere Mew
Serve un Action Replay per questo trucco, ma ne vale la pena.
Mew ha dei valori molto elevati e sale di livello molto più in fretta degli altri Pokémon. Per prendere Mew, attiviamo il codice 0115D8CF ed entriamo in una zona erbosa. Quando affronteremo uno scontro ci imbatteremo in Mew. Potrebbe avere un aspetto bizzarro ma quando lo prenderemo tornerà normale. Gli attacchi di Mew sono:

LV0	Pound
LV10	Transform
LV20	Mega Punch
LV30	Metronome
LV40	Psychic

È più facile catturare Mew all'inzio perché anche se riduciamo la sua energia al

▲ Un bel turbo farà subito sparire il sorriso dalla faccia dell'avversario.

▲ Tombe antiche, piastrelle infuocate e giocattoli: un insieme diabolico.

minimo un Ultra Ball può comunque sbagliare il bersaglio. Possiamo anche usare il trucco Master Ball che si attiva con il codice 01017CCF. Entriamo in un Poké Mart e nella lista degli oggetti in alto troveremo le Master Ball a zero crediti.

CIRCUIT BREAKERS (PS)

Codici fusi

Completo al quattrocento percento: Andiamo alle opzioni dell'audio, volume degli effetti e teniamo premuto L1, L2, R1 + R2.
Multi-player Turbo: Andiamo alla selezione dei livelli e premiamo △, □, ○, ⊗
Modalità notturna: Andiamo alla selezione dei livelli e premiamo e teniamo premuto L1, L2, R1 + R2
Macchine a forma di caramellina di zucchero: Al conto alla rovescia 3,2,1 premiamo e teniamo premuto ← + ○ per ottenere le macchine a forma di caramellina di zucchero. Premiamo select per riavere quelle solite.

▲ Andare in Skateboard da soli nel cuore della notte non è una buona idea.

▲ Ecco un'acrobazia che solo i veri maestri dello skateboard sanno fare.

THRASHER: SKATE AND DESTROY (PS)

Trucchi per maestri dello skate

Moltiplicatore triplo: Mentre scappiamo da un poliziotto o un k-9 eseguiamo un'acrobazia e il suo punteggio sarà triplicato: Ricordiamoci però di atterrare come si deve o saremo catturati dal nostro inseguitore.
Punti Bonus: Mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L1+L2+R1+R2 poi premiamo ○ ripetutamente. Ogni volta che premiamo ○ il nostro punteggio aumenta di 5.000 punti. Si noti che questo trucco funziona una volta sola.

Tavole Extra

Possiamo ottenere delle decorazioni segrete per il nostro skateboard inserendo questi nomi alla schermata di registrazione:
Tavola Rockstar: Usiamo un personaggio qualsiasi e inseriamo 'Rockstar' come nome del nostro skater.
Tavola Snowman: Usiamo Axl e inseriamo 'zaxis' per ottenere un pupazzo di neve.
Tavola Copenhagen: Usando Cyprus, inseriamo come nome 'marduk' per ottenere una tavola con il simbolo di Copenhagen.
Tuta da ape: Scegliamo Roach senza cappello e inseriamo come nome 'beesuitguy'. Il tipo che si ottiene ha un aspetto goffo ma va in skateboard che è una meraviglia. I suoi valori sono così alti che possiamo fare immensi ollie e 540.

▲ Cosa c'è di meglio di una serata passata a giocare a biliardo?

Sblocca tutti i livelli

Al menu principale premiamo □, △, L1, R2, ○, ⊗, △, →, →, ← e dovremmo accedere a tutti i livelli.

JIMMY WHITE CUEBALL 2 (DC)

Tutti gli avversari controllati dal computer

Per sbloccare tutti gli avversari controllati dal computer esploriamo la stanza in cui si trova il tavolo da biliardo e troviamo la pendola nell'angolo. Spostiamo il cursore attorno alla base dell'orologio e dovrebbe aprirsi un pannello dietro di esso. Esaminando il pannello troveremo una tana di topo. All'interno del buco troveremo una stanza con un lettino e altri mobili da topolino. Guardiamo a destra e vedremo un cartello con scritto 'cheat enabled' e sentiremo un suono. Usciamo dal buco e incominciamo una nuova partita: tutti gli avversari, incluso Jimmy, saranno disponibili.

Unitevi a noi!

Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:

Servizio Segreti - Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

▲ Wario è indeciso su quale cappello della sua collezione indossare.

SPEED 3: HOT PURSUIT (PS)

Trucchi da dritti

Redrock Ridge: Dopo il terzo tunnel la strada svolta a sinistra, a destra e poi prosegue dritta. Quando vediamo una curva secca non seguiamola. Andiamo a sinistra sulla sabbia poi svoltiamo di nuovo a sinistra nella strada più avanti.
Rocky Pass: Proprio all'inizio teniamo la destra e vedremo dell'erba che sale. Risaliamo la zona erbosa e faremo un salto, ma avremo bisogno di una macchina veloce per farlo.

EHRGEIZ (PS)

Personaggi Extra

Koji Masuda: Completiamo il gioco con un personaggio maschile normale
Clair Andrews: Completiamo il gioco con un personaggio femminile normale
Yuffie: Completiamo il gioco con Cloud di Final Fantasy 7.
Vincent: Completiamo il gioco con Tifa di Final Fantasy 7.
Zack: Completiamo il gioco con tutti i personaggi di Final Fantasy 7.
Django: Completiamo il gioco con tutti i personaggi del gioco normale.

CHOCOBO RACING (PS)

Trucchi per la vittoria

Classe Bahamut: Nella modalità Grand Prix arriviamo primi in tutti i livelli. Raccogliamo le corone sia per la classe Chocobo che per la classe Behemoth per sbloccare la classe Bahamut.
Piste specchiate: Raccogliamo le corone per la classe Bahamut.

DEMOLITION RACER (PS)

Sbloccare tutto

Nel menu principale, premiamo ⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○ (non preoccupiamoci se finiamo in un'altra schermata, continuiamo a farlo). Ora avremo tutte le modalità, le piste e le macchine.

▲ La festa stava andando benissimo, poi qualcuno gli ha pestato un piede...

RAINBOW SIX (PC)

Segreti segreti

Premiamo Enter nel corso del gioco e scriviamo:
AVATARGOD: Per la modalità divinità
5FINGERDISCOUNT: Per un rifornimento d'armi

NBA LIVE 2000 (PS)

Personaggi Extra

Michael Jordan: Sconfiggiamo Michael Jordan in modalità 1-a-1 a livello Superstar per poterlo controllare.

RESIDENT EVIL 3 (PS)

Epiloghi

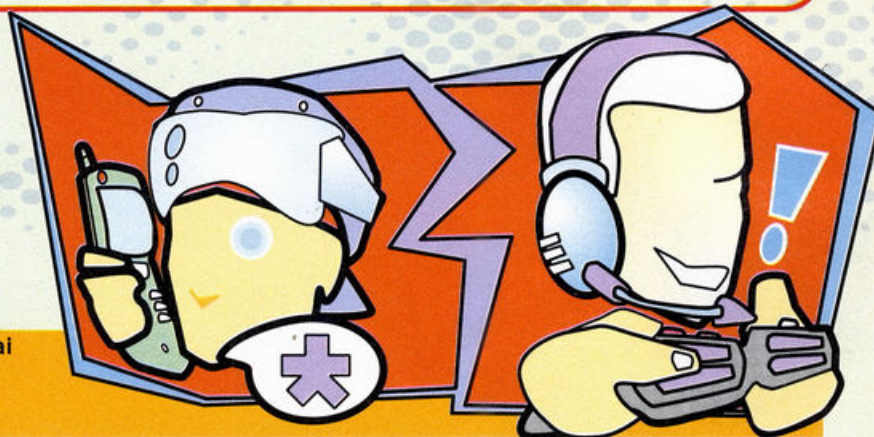
Completiamo il gioco a livello difficile per sbloccare i diversi epiloghi.
Si tratta di diverse biografie dei personaggi *Resident Evil* e ce ne sono otto.

#39 Tekken Tag Tournament

TEKKEN
TAG
TOURNAMENT
Games
Master

LA POSTA!

UNA NOTA PER VOI!

Benvenuti alla rubrica riservata ai lettori! Si accettano lettere, foto, recensioni e storie: i migliori contributi saranno pubblicati! Scriviamo la nostra lettera, infiliamola in una busta e spediamola a Games Master, c/o Oku Studio, via Cesalpino 12, 20128 Milano.

Ecco un'altra infornata di opinioni espresse dai più acuti lettori del pianeta. Siamo in totale disaccordo con ciò che qualcuno ha scritto? Allora rispondiamogli e facciamoci sentire!

CONTROLLO DELLA MENTE

Caro Games Master,

Signore e signori, ragazze e ragazzi, bambini di ogni età, razza e religione, scrivo per informarvi sulla pubblicità subliminale presente in un certo gioco per Dreamcast.

Subliminale... o sarebbe meglio dire sfacciata?

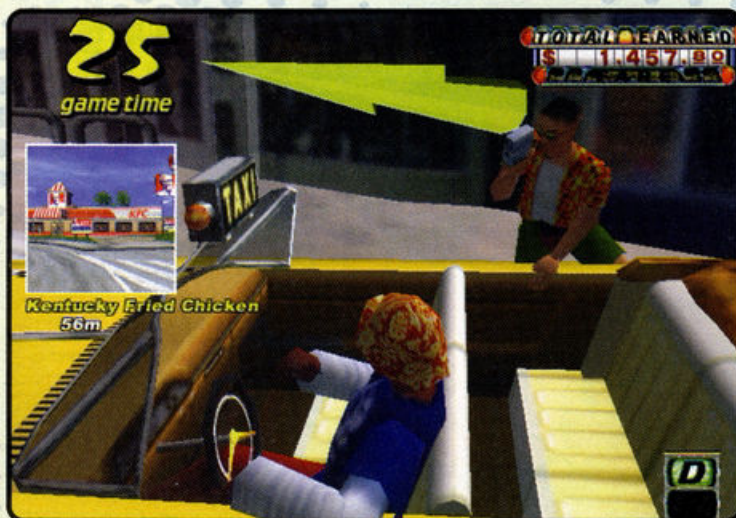
Il gioco in questione? Lo sbalorditivo, splendido e divertente Crazy Taxi. D'accordo, sarà anche favoloso come grafica, giocabilità e divertimento... ma mentre giochiamo vengono inviati messaggi ai nostri ignari cervelli. Alcuni non se ne renderanno conto, ma ora che me ne sono accorto ritengo che debbano saperlo anche le altre persone. Ecco lo scenario: ho ricevuto Crazy Taxi alle 9:30 circa del giorno successivo alla pubblicazione e ci sto giocando incessantemente da allora. Ho deciso di fare colpo su mio papà e sul mio vicino, fanatici della PlayStation, piazzandolo sulla televisione al piano di sotto, ma ho capito ben presto che con un gioco così favoloso non mi servivano stratagemmi persuasivi per incollare anche loro allo schermo. Poi, senza preavviso, mio papà e il vicino hanno cominciato a recitare in coro: Un Pizza Hut, un Pizza Hut, un Kentucky Fried Chicken e un altro Pizza Hut": si tratta di grandi "ristoranti" presenti nel gioco. Quindi, con mio simultaneo piacere e sconcerto, papà è veramente uscito a comprare una pizza...

SEGA ha vinto ancora! Come idea promozionale è intelligente, ma presto milioni di persone saranno bombardate da una pioggia di pubblicità subliminale. SEGA insegna! Perciò, consiglio di comprare Crazy Taxi SOLO a coloro che che riescono a resistere agli effetti della pubblicità subliminale... altrimenti ogni giocatore si trasformerà rapidamente in una palla di lardo per il cibo ingurgitato.

Altro consiglio: comprate un Dreamcast, unitevi ai numerosi giocatori e sbattete nella spazzatura le altre console!

Carlo Turci

Potresti avere ragione sulle pubblicità. Tra parentesi, chi scrive indossa jeans Levi's e scarpe Fila. Ci sorprende solo che tu non abbia notato altre pubblicità nei videogiochi. Prepariamoci a vedere Solid Snake vestito da Armani...

▼ Ci viene fame mentre giochiamo? Bene: ora sappiamo dove rivolgerci per uno spuntino...

▲ L'X-Box è in arrivo, ma garantirà la stessa semplicità d'uso delle console attuali?

SCORDATELO, ZIO BILL

Caro Games Master,

Perché diavolo Microsoft vuole produrre una console?

Insomma, hanno già miliardi di dollari da buttare: perché vogliono fare ancora più soldi con questa nuova console?

Perché i soldi non sono mai troppi.

Sony dovrebbe preoccuparsi?

Se la console sarà basata su Windows CE, allora il Dreamcast finirà presto in soffitta. La mia impressione è che gli sviluppatori di terze parti convertano giochi per Dreamcast solo perché farlo è facilissimo. Cosa farebbero, però, se apparisse una console che facilitasse ancora di più la conversione?

Tanto varrebbe che Sega interrompesse subito la produzione di console. Per il momento, però, il Dreamcast negli USA si vende come il pane. Quanto a Nintendo, se non si sbrigherà a sfornare una console potente, potrebbe essere troppo tardi. Mi dispiacerebbe molto vedere i due principali pionieri del mercato delle console spazzati via da una società americana.

Per quel che mi riguarda, non passerò mai all'X-box e a tutto ciò che rappresenta.

Giovanni Pii, Vicenza

Parole grosse, amico. Anche noi di Games Master siamo un po' preoccupati all'idea che Microsoft si metta a fare il bello e il cattivo tempo nel mercato, ma se questo contribuirà alla qualità dei giochi, tanto meglio.

GIOCHI IN TV

Caro Games Master,

L'altro giorno ero con i miei amici; a un tratto ho cominciato ad annoiarmi e sono ricorso ai videogiochi sul servizio interattivo di Stream. Stavo giocando quando mi è balenata un'idea. Le possibilità di questo servizio sono immense! Magari tra qualche anno la televisione camminerà fianco a fianco con qualche grande produttore di console e potranno creare insieme qualcosa di straordinario.

Potrebbe essere la nuova generazione dell'intrattenimento domestico: nel giro di dieci anni i televisori saranno dotati di ingressi per i comandi.

Potrebbe non essere male, no?

Stefano Caldi, Como

Per il momento i giochi offerti dal servizio interattivo non sono molto sofisticati, perciò chi desidera un'esperienza di gioco decente deve per forza ricorrere a una console. Non è detto però che in futuro non potremo accedere ai videogiochi così come oggi possiamo assistere ai film a pagamento. Anzi, magari avremo anche le macchine volanti e prenderemo delle pillole invece di mangiare... Chi vivrà vedrà.

▲ La fedeltà al Dreamcast resiste.

L'ARTE DEI LETTORI

Mandateci un disegno a tema videogiochi e potrà apparire su queste pagine! L'indirizzo è Games Master c/o Oku Studio, Via Cesalpino 12, 20128 Milano.

I grandi classici non si dimenticano, come dimostra la quantità di immagini di Sonic che abbiamo ricevuto.

A causa dell'enorme quantità di partecipazioni, stiamo ancora valutando i vostri lavori. Il verdetto sarà pubblicato nel prossimo numero di Games Master!

Ebbene sì, è proprio Pikachu che rende la vita difficile a Ash, come al solito. Una delle tante opere con questo soggetto, inviata da Marco Bini.

Mario Nicolai si è armato di colla e ha messo insieme questo collage, piuttosto notevole, usando vecchi numeri di Games Master. Brillante.

Gianni Risi ha dato un'interpretazione alquanto gradevole di Quake 3 Arena. Ottimi i particolari splatter, e bravo Gianni!

Simone Aghi ha creato un gustoso ibrido tra Dan Fortesque, il protagonista di Nerf Arena, e se stesso. Carino!

È una canzone, cinque parole. La prima è Gimme... naturalmente è Gimme Gimme Gimme That PS2 di Andrea Torti!

GIOCHIAMO AL PICCOLO SVILUPPATORE

Avete un'idea davvero valida per un nuovo gioco? Ogni mese valutiamo le VOSTRE idee e segnaliamo le migliori. Sapreste fare meglio di così?

Un gioco in stile apocalittico. E pure in inglese!

Ecco un altro danzatutto per PlayStation, ma questa volta è casalingo!

Per partecipare

Illustrateci la vostra idea più dettagliatamente possibile. Mandateci anche immagini di come dovrebbe apparire il gioco, schizzi dei personaggi, qual è il loro aspetto e come funziona il gioco. Includete più particolari che potete e speditecelo. Potrete comparire su questa pagina!

IL VINCITORE DI QUESTO MESE

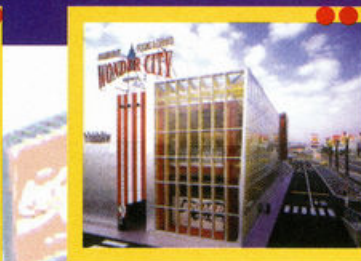
E il vincitore è... Giacomo Alti per il suo eccellente gioco di ruolo che vede protagonisti i Simpson. C'è un'ampia scelta di personaggi tratti dalla serie televisiva e una vasta gamma di attacchi e power-up. Classe pura.

La vitalità di Homer nel corso dei livelli è misurata dalla quantità di birra rimasta nella sua lattina di Duff. Ottima trovata.

Lisa, alla ricerca di Malibu Stacy, si imbatte in una versione di Maggie geneticamente modificata. Bizzarro!

LA VENDETTA ERA SOLO L'INIZIO...

namco

南夢宮

Reiko invita Games Master al quartier generale di Namco, a Tokyo, per fare un giro con Ridge Racer 5 e Tekken Tag. Partiamo per un viaggio in esclusiva dietro le quinte di una delle più grandi case di sviluppo del mondo!

L'sviluppatore numero uno nel mondo ci ha chiesto di fare un salto a Tokyo per giocare a Tekken Tag e dare un'occhiata in giro, non ce lo siamo fatto dire due volte. Abbiamo preso il primo aereo e quindi ci siamo messi a bussare finché, giorni dopo, ci hanno fatti entrare. La PlayStation 2 è già uscita ed esaurita in Giappone, Ridge Racer 5 ha toccato le 600.000 copie vendute e lo sbalorditivo Tekken Tag è appena stato messo in commercio: Namco ha così deciso di aprire le porte a Games Master. E che gran porte sono!

Dopo un incontro iniziale con il presidente di Namco Masaya Nakamura, che ha dichiarato che visto che il primo gioco sia per la PlayStation che per la PlayStation 2 è stato un Ridge Racer, Namco spera di averne uno anche per il lancio della PlayStation 3, abbiamo avuto modo di intervistare le squadre di Ridge 5 e Tekken Tag e di sfidarle ai loro stessi giochi. Per la cronaca: siamo arrivati ai quarti di finale in Tekken Tag, prima di beccarci una solenne batosta da uno dei creatori del gioco...

Abbiamo quindi potuto dare un'occhiata nei laboratori di Ricerca e Sviluppo in cui i due giochi sono stati creati. Niente foto, purtroppo: abbiamo inoltre dovuto attendere fuori mentre un funzionario Namco si accertava che tutti gli elementi "top secret" venissero tolti dagli schermi.
Una volta entrati, invece del prevedibile nitido laboratorio popolato da tipi in camice bianco armati di cartellette, ci siamo trovati di fronte a un ufficio traboccante di disordinata creatività, non molto diverso dalla sede di Games Master.
Su ogni computer erano ammucchiati gingilli ispirati a Tekken, Pokémon e così via.
Sulle pareti campeggiavano poster di Reiko.
Camminare nelle stanze in cui sono stati creati Tekken e Ridge Racer: il sogno di ogni giocatore trasformato in realtà.

Dopo una bella occhiata a GP500, il futuro titolo di corse motociclistiche per PlayStation 2, siamo tornati a casa con qualche grazioso omaggio Namco e l'espressione incantata di chi ha trascorso una giornata con i più quotati sviluppatori del mondo. Ecco cosa abbiamo visto.

RIDGE RACER 5 >>

La squadra di Ridge Racer!

Ci sono volute 50 persone per creare il più favoloso dei titoli Ridge Racer. Abbiamo fatto una chiacchierata con i cinque principali membri della squadra.

La squadra di Ricerca e Sviluppo

1. Eiichi Saita
Posizione: Progettista di giochi, responsabile capo del progetto Ridge Racer 5
Ingresso in Namco: 1988
Progetti: Ace Combat (PlayStation), Techno Drive (sala giochi)
Giochi preferiti: Ultima Online
Hobby e interessi: Motociclismo & fotografia

2. Nobuhisa Mikoda
Posizione: Ddirettore del progetto Ridge Racer 5
Ingresso in Namco: 1996
Progetti: Ridge Racer Type 4 (PlayStation), Kosodate Quiz My Angel 2 (sala giochi)
Giochi preferiti: Titoli sportivi, tra cui Family Stadium
Hobby e interessi: Sport & quiz in televisione

3. Jun Nakagawa
Posizione: Programmatore (Capo programmatore per Ridge Racer 5)
Ingresso in Namco: 1992
Progetti: Ridge Racer Type 4 (PlayStation)
Giochi preferiti: Street Fighter 2, Sega Rally, Virtua Cop
Hobby e interessi: Computer, macchine telecomandate, romanzi di fantascienza

4. Hideki Nakamura
Posizione: Grafico (Responsabile grafico per Ridge Racer 5)
Ingresso in Namco: 1997
Progetti: : Rage Racer (PlayStation), Ridge Racer Type 4 (PlayStation), Ace Combat 2 (PlayStation)
Giochi preferiti: Nessuno in particolare
Hobby e interessi: Lettura

5. Kohta Takahashi
Posizione: Direttore dell'audio di Ridge Racer 5
Ingresso in Namco: 1995
Progetti: Rage Racer Type 4 (PlayStation), Ace Combat 2 (PlayStation), Klonoa (PlayStation)
Giochi preferiti: Road Rash, Spelunker
Hobby e interessi: Suonare la chitarra

La squadra Ridge 5 si fa una risata davanti alla pettinatura un malcapitato giornalista.

D. Cosa avreste migliorato se aveste avuto più tempo?
R. In origine volevamo inserire più piste e più obiettivi da raggiungere nelle gare, non solo in termini di volume, ma nel gioco in generale.

D. In che misura Ridge 5 sfrutta la potenza della PlayStation 2?
R. È difficile dirlo. Il nostro motore di gioco sfrutta le possibilità della console al 100%. Non sapremmo dire se questo sia il modo più efficace possibile. È difficile anche fare un commento specifico sulla console; diremmo comunque un 60, 70%.

D. Ci sono cose che non immaginavate di poter fare con la PlayStation 2 e che vi hanno suggerito nuovi elementi che avreste potuto inserire specificamente per questa console?
R. Sul piano tecnico, si può fare e si farà sicuramente qualcosa a proposito della grafica e dei poligoni. Davanti a un gioco tridimensionale, si arriverà a un punto in cui non sembrerà più di vedere dei poligoni, ma degli oggetti reali. Sarà impossibile distinguere i poligoni.

D. Alcuni sono preoccupati dall'assenza di un sistema di "anti-aliasing" nel gioco. Potrete intervenire?
R. Nel caso di Ridge Racer 5 non abbiamo potuto occuparcene molto, a causa dei tempi ristrette. Secondo me, regolando la risoluzione e operando i necessari interventi tecnici dovrebbe essere possibile risolvere il problema. Riteniamo che sarà sistemato in futuro.

D. Alcuni sviluppatori hanno dichiarato che è difficile programmare per la PlayStation 2. Voi come vi siete trovati?
R. Uno dei problemi di Ridge Racer era il fatto che gli strumenti di programmazione a nostra disposizione erano molto limitati e ancora in fase di sviluppo. Molte delle nostre librerie non erano complete. Ora però siamo più preparati e dovrebbe essere tutto più facile. La creazione di un gioco di alta qualità, però, richiederà comunque molto lavoro e grande esperienza tecnica.

D. Quali sono stati il momento migliore e quello peggiore nello sviluppo di Ridge Racer 5?
R. Il migliore? Stavamo sviluppando il programma in contemporanea con la macchina, perciò durante questa fase non potevamo vedere le schermate. Di solito, lavorando con altre console, le schermate sono visibili. Abbiamo potuto vederle soltanto alla fine e nel momento in cui finalmente ho guardato lo schermo, ho capito che tutto ciò che avevo fatto era giusto. Quanto ai momenti peggiori, ce ne sono stati fin troppi: non sono in grado di individuarne uno specifico. Comunque ci hanno spronati a completare il progetto entro un certo tempo.

D. Dov'è Reiko? Ha abbandonato per sempre la famiglia di Ridge Racer?
R. Credo che probabilmente ricomparirà da qualche parte. Reiko è una nuova mascotte di Namco, perciò tornerà, ma non so dire quando. Comunque, volevamo dare una nuova immagine a Ridge Racer e abbiamo imboccato una direzione diversa.

D. Come vorreste sviluppare il seguito della serie Ridge Racer?
R. È una domanda difficile. Non penso di poter dire che abbiamo o non abbiamo iniziato a fare qualcosa per la prossima generazione. Per il momento non posso dire nulla.

Immaginiamo di giocare a Ridge 5 proprio nel luogo in cui è stato concepito...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Salutiamo i Re dell'Iron Fist!

Sessanta tra i migliori talenti di Namco hanno lavorato per oltre un anno alla creazione di Tekken Tag Tournament. Al momento di andare in stampa, il gioco ha già venduto 500.000 copie. Abbiamo torchiato i nove sviluppatori principali.

Questi nove individui hanno fatto tardi la notte per regalarci Tekken Tag... grazie di cuore.

La squadra di Ricerca e Sviluppo

1. Masahiro Kimoto
Posizione: Progettista di giochi (Direttore del progetto Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1989
Progetti: Serie Tekken (sala giochi/PlayStation 1 e 2), F/A (sala giochi)
Giochi preferiti: EverQuest, Gradius 2 (Vulcan Venture), Super Mario 64
Hobby e interessi: Guida, immersioni subacquee, pesca

2. Katsuhiro Harada
Posizione: Progettista di giochi (Direttore del progetto Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1994
Progetti: Tekken 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi)
Giochi preferiti: Ultima Online & la serie Ultima (tutti i giochi creati da Richard Garriott), EverQuest e Delta Force 2
Hobby e interessi: giochi on-line, spedire e-mail agli amici oltreoceano, vela

3. Yuichi Yonemori
Posizione: Progettista di giochi (Direttore del progetto Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1992
Progetti: Tekken Tag Tournament (sala giochi)
Giochi preferiti: Dragon Buster, EverQuest, serie Virtua Fighter e Street Fighter Zero 2 (Street Fighter Alpha 2)
Hobby e interessi: Slot machine giapponesi, escursionismo

4. Kiyoshi Minami
Posizione: Programmatore (Capo programmatore di sistema per Tekken Tag)
Ingresso in Namco: 1992
Progetti: Tekken 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi), Dancing Eyes (sala giochi), Namco Classic Collection 1&2 (sala giochi)
Giochi preferiti: Marble Madness
Hobby e interessi: Nuoto, viaggi in Europa

5. Daizaburo Nakamura
Posizione: Programmatore dei personaggi e dei livelli per Tekken Tag
Ingresso in Namco: 1994
Progetti: Tekken 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi)

Giochi preferiti: Gran Turismo, le serie Gradius e Wizardry
Hobby e interessi: Videogiochi

6. Yoshinari Mizushima
Posizione: Direttore artistico per Tekken Tag Tournament
Ingresso in Namco: 1995
Progetti: Tekken 2 & 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi)
Giochi preferiti: Super Mario 64, IQ
Hobby e interessi: Cucina

7. Masashi Kubo
Posizione: Artista (Capo progettista dei livelli di Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1995
Progetti: Tekken 2 & 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi)
Giochi preferiti: Star Blade (sala giochi) e Galaxian 3 (sala giochi)
Hobby e interessi: Motociclismo

8. Masataka Ishiguro
Posizione: Direttore delle animazioni (Direttore delle animazioni per Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1994
Progetti: Tekken 2 & 3 (sala giochi/PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi)
Giochi preferiti: Mario Kart e Tetris
Hobby e interessi: Assistere agli incontri di wrestling

9. Akitaka Toyama
Posizione: Musicista (Autore della colonna sonora di Tekken Tag Tournament)
Ingresso in Namco: 1996
Progetti: Tekken 3 (PlayStation), Tekken Tag Tournament (sala giochi), Soul Edge/Soul Blade (PlayStation), Soul Calibur (sala giochi/Dreamcast)
Giochi preferiti: StarCraft e Space Harrier
Hobby e interessi: Snowboard

D. Come avete creato la voce di Roger, il canguro?
R. Siamo andati allo zoo per registrarla. È una miscela delle voci di molti animali.

D. È stato difficile programmare i movimenti dei muscoli?
R. Il problema vero era dove mettere le ossa, poiché era impossibile usare i movimenti ripresi con il motion-capture come si fa di solito.

D. È stato difficile rendere così realistiche le espressioni dei volti?
R. Per migliorare le espressioni facciali, come non è stato fatto in alcun altro caso, abbiamo usato degli scheletri e delle ossa aggiuntive sui volti. In Tekken 3 abbiamo usato solo 30 scheletri, in Tekken Tag ne abbiamo usati 100.

D. Cosa pensate di Dead or Alive 2, cioè della possibilità di calciare gli avversari oltre i muri?
R. In Dead or Alive 2 si possono colpire i muri, ma non i personaggi sullo sfondo.
Confidiamo che nel nostro prossimo gioco sarà possibile fare anche questo.

D. L'azione di gioco e l'intelligenza artificiale dei nemici sono cambiate rispetto all'ultimo Tekken?
R. Quel che è certo è che il gioco tiene conto dei nostri movimenti. Continuando a usare la stessa mossa si viene battuti.

D. Che consiglio potete dare a chi voglia diventare un maestro di Tekken?
R. Uno solo: fare esercizio tutti i giorni!

D. Come verranno utilizzati i pulsanti analogici nei futuri Tekken?
R. Prima di tutto, questa particolare funzione analogica non è compresa in questa versione di Tekken Tag Tournament. Per il momento non sono sicuro che i comandi analogici siano adatti ai picchiaduro.
Dovremo studiare questo aspetto in futuro; per ora non abbiamo idee. In ogni caso, ci sono solo due modi per premere un pulsante in un picchiaduro: o con forza, o leggermente. Non credo vi siano altri modi. Dovremo lavorarci sopra in futuro.

D. Ci sarà una modalità Tag in Tekken 4? Cosa vorreste inserire nel prossimo Tekken?
R. Al momento non abbiamo intenzione di inserire questa modalità in Tekken 4. Ci piacerebbe migliorare qualche elemento già inserito in passato. Una cosa, però, la faremo di certo. Faremo di tutto per realizzare un gioco in grado di sorprendere tutti quanti e per questa ragione dovremo fare molta ricerca.

GP 500

Giocare con Ridge 5 e Tekken Tag nel loro luogo di nascita è stato bello, ma Namco ha voluto anche mostrarci un nuovo titolo per PlayStation 2 su cui sta lavorando. GP 500 è un gioco di corse motociclistiche che dovrebbe essere già nelle sale giochi giapponesi mentre leggiamo. A differenza di Ridge Racer, il gioco si presenta come una simulazione "seria". Namco ha portato a casa la licenza ufficiale del FIM World Motorcycle Championship: il gioco comprenderà quindi tutti i piloti e le moto dei campionati mondiali. I tre fratelli motociclisti Aoki, celebri in Giappone quanto sconosciuti qui da noi, stanno contribuendo alla manovrabilità, all'atmosfera e al realismo delle moto. Games Master ha avuto la fortuna di vedere un prototipo del titolo da sala giochi, ovviamente completo di moto da cavalcare e una versione sperimentale per PlayStation 2. Il gioco è completo solo al 30% ed è quindi presto per trarre conclusioni, ma possiamo stare certi che Namco punta a una conversione per PlayStation 2 assolutamente perfetta.

Queste immagini della versione da sala giochi mostrano cosa si prepara per la PlayStation 2.

TIME CRISIS: PROJECT TITAN

Formato: PlayStation In uscita a: N.D. Giocatori: N.D.

Il seguito per PlayStation del tesissimo sparatutto di Namco ci è stato mostrato per soli 10 secondi e ci è sembrato ancora in alto mare. L'animazione era di una lentezza snervante e Namco è rimasta abbottonatissima a proposito di eventuali nuove modalità o miglioramenti. A giudicare da queste immagini, però, possiamo attenderci altri assalti contro alberghi occupati dai terroristi e una nuova sfida di Richard contro la potenza di Kantaris. Spolveriamo la nostra G-Con e prepariamoci a sparare contro il televisore...

Non potremo sparare loro addosso fino a settembre...

RESCUE SHOT

Formato: PlayStation In uscita a: Ora (Giappone), N.D. da noi Giocatori: 1-2

"Tiro a segno comico" è l'efficace descrizione che Namco dà di questo folle titolo per G-Con. Diversamente che nella folle arena di tiro a segno di Point Blank, questa volta dovremo aiutare il buffo cane Bo con la nostra mira infallibile. Trottando attraverso graziose schermate zeppe di trappole, dovremo salvargli la pelle abbattendo i nemici, sparando alle rocce che cadono e centrando casse bonus. Sparandogli addosso riusciremo perfino a farlo saltare su tronchi rotanti! Un titolo senz'altro diverso, ma non ci pare possa aspirare ai livelli di longevità di Point Blank.

MR DRILLER

Formato PlayStation In uscita a: Giugno (Giappone), N.D. (da noi) Giocatori: 1

"Occhio a cosa c'è sopra la nostra testa! L'innato istinto umano di scavare sta per risvegliarsi". Ecco il commento di Namco, anche in questo caso centrato, su questo titolo da sala giochi. Mr Driller è una specie di incrocio tra il Tetris e Dig Dug, il titolo di "scavo" a 8 bit. La sensazione di tensione mentre scaviamo verso la base dello schermo, scansando le valanghe di blocchi multicolori che minacciano di schiacciarci è grande.

SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO LE ANTEPRIME MONDIALI PIÙ AVVINCENTI

IL MIO CASTELLO EDITORE

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!

p60

Perfect Dark

ARRIVA SU NINTENDO 64 IL GIOCO CHE SUPERA GOLDENEYE! STREPITOSO!

I PUNTEGGI

- **90 - 100%** Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.
- **80 - 90%** Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!
- **70 - 80%** Non male, ma non è un gioco eccezionale.
- **60 - 70%** Forse un buon gioco rovinato da un difetto.
- **50 - 60%** Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...
- **40 - 50%** Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.
- **30 - 40%** Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!
- **20 - 30%** Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.
- **10 - 20%** Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...
- **0 - 10%** Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

FIFA '98	88%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	49%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	58%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

LE PROVE DI QUESTO MESE

LE PERIFERICHE DI QUESTO MESE Cyber Shock • Shockhammer • D2 Dreampad • MPA • MC2 Wheel

IN USCITA A:	FORMATO: NINTENDO 64	SVILUPPATORE: RARE	CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK	GENERE: XXXX
LUGLIO	PREZZO: N.D.	EDITORE: NINTENDO	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1-4

Finalmente **un seguito a** opera dei geni **creatori di** Goldeneye 007. **Saprà battere Bond?**

Perfect Dark

GAMING MASTERPIECE

Chi è quella ragazza?

"Mi chiamo Dark... Joanna Dark". La nuova eroina di Rare, miglior agente del Carrington Institute, è una macchina da guerra al femminile, incaricata di salvare il mondo.

▲ Finalmente un'eroina dei videogiochi che non punta sull'aiuto di un reggiseno extra-large. Belle gambe, però...

▲ Non è difficile distinguere i buoni dai cattivi in Perfect Dark. Questo simpaticone appartiene alla malvagia razza degli Skedar.

▲ La missione di Joanna prevede un'indagine sui membri di Datadyne, come Cassandara De Vries che vediamo qui, per fare luce sugli affari dell'azienda.

Prima di cominciare...

Appena avviato il gioco avremo a disposizione l'intero Carrington Institute per allenarci.

▲ C'è da diventare matti per vincere tutte le medaglie d'oro al poligono di tiro.

▲ In cantina, una moto Skedar ci offrirà tutti i brividi della velocità.

▲ Una sezione addestramento in stile Metal Gear Solid? Rare ha proprio pensato a tutto.

Abbiamo un Nintendo 64 e amiamo Rare; ma siamo ricambiati?
Nei tre anni trascorsi dall'annuncio di Perfect Dark, i sostenitori di Rare non hanno ottenuto in cambio della loro devozione che un pugno di foto, qualche anticipazione del gioco e un sacco di rinvii.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Goldeneye 007	93%
Jet Force Gemini	91%
Donkey Kong 64	94%
Banjo Kazooie	90%
Diddy Kong Racing	89%
Blast Corps	82%

PERFETTO

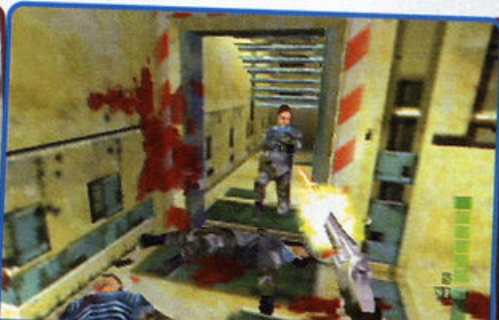
Bastano cinque minuti di gioco con la versione completa di Perfect Dark, però, per capire che Rare ricambia il nostro amore, eccome.
Questo è di gran lunga il miglior sparatutto in prima persona che potremo mai goderci: meglio di Goldeneye e di Quake 2 e così straordinariamente completo che ci si domanda come Rare abbia potuto farlo stare in una cartuccia. I continui rinvii di Perfect Dark saranno stati frustranti, ma ora si capisce perfettamente a cosa sia servito tutto quel tempo: Rare ha usato ogni secondo per innalzare il Nintendo 64 a nuove, strabilianti vette.

CLONE DI GOLDENEYE

Sebbene Joanna Dark sia nata proprio a causa dell'abbandono della licenza ufficiale 007 da parte di Rare, le

Sangue a litri!

E così il Nintendo 64 è roba da bambini, eh? Proviamo a sparare qualche pallottola in Perfect Dark e impareremo a tenere questo gioco lontano dai fratellini più piccoli!

▲ Diversamente che in Goldeneye, i cadaveri rimangono sul terreno: potremo perciò sparare di nuovo e trasformarli in fontane di sangue.

▲ Questa guardia è stranamente fiduciosa, malgrado la carneficina che la circonda. Mandiamola a raggiungere i suoi amici...

▲ I colpi alla testa sono i più gustosi, specie quando abbiamo modo di vedere il cranio del nemico spappolarsi sulla parete.

Vediamo i gingilli...

Gli equivalenti di "Q" del Carrington Institute hanno creato una serie di favolosi aggeggi apposta per Joanna... e funzionano tutti a batteria!

▲ L'EyeSpy può vagare per i livelli filmando tutto ciò che vede. Le guardie andranno matte per questo arnese.

▲ Quando le luci si spengono, Joanna può indossare questi occhiali per la visione notturna.

▲ Lo Scanner a raggi X è utile per sbirciare attraverso i muri alla ricerca di oggetti nascosti... o per osservare la biancheria delle guardie.

IL MEGLIO

Prendiamo uno Slayer e spediamo un missile dritto sulla zucca di un avversario. Boom!

missioni affidate alla nostra spia dal suo boss sono nel più puro stile Goldeneye 007. Se Bond si infiltrava in un bunker sotterraneo, Joanna sguscia per i corridoi della sede di Datadyne. Se in Goldeneye c'erano le lande ghiacciate dell'Alaska, Perfect Dark ha le rosse colline bruciate dal sole di un lontano pianeta alieno. Se infine 007 doveva proteggere l'indifesa Natalya da guardie dal grilletto facile, la signorina Dark dovrà difendere nientemeno che il presidente degli Stati Uniti. Perfect Dark, però, fa tutto più in grande e più "alla grande": i suoi livelli assomigliano a interi mondi. Solo nel livello Hostage One dovremo esplorare i quattro piani di una vasta villa sulla spiaggia, completa di giardini, piscina e cantina con tanto di vini; senza contare i tortuosi tunnel esterni che conducono a un osservatorio posto sulla cima di una montagna. Diversamente che in Goldeneye, ai vari livelli di difficoltà corrispondono missioni completamente diverse.

DETTAGLI FAVOLOSI

Non essendo limitata dalla trama di un film, Rare ha potuto condurre Joanna in giro per tutto il globo e oltre, costruendo scenari di un'eleganza sbalorditiva.

> ...Perfect Dark fa **tutto più in grande** e più "alla grande": i **livelli sono vasti** quasi come **interi mondi**...

Diamo un'occhiata ai riflessi sui vetri delle finestre, o al modo in cui le stanze si illuminano per effetto degli spari: è impossibile non entusiasmarsi. Inoltre, ogni elemento dei livelli è interattivo.
Potremo sparare alle lampade oscurando sensibilmente gli ambienti circostanti, fare a pezzi le finestre e spostare i mobili per raggiungere aree segrete o per ostacolare le guardie alle nostre calcagna.

INTELLIGENTE?

I progressi rispetto a Goldeneye non riguardano solo la superficie: anche dentro il cranio dei nemici è stata fatta pulizia. Al livello di difficoltà Agent le guardie muoiono ancora come mosche, ma se affronteremo i livelli Special o Perfect Agent rischieremo di fare spesso una brutta fine.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	21
Arene a più giocatori	30
Armi	40
Gingilli	20

▲ Siamo stati noi? Con questo gingillo?! Le esplosioni sono così fantastiche che vale la pena di provocarle appena si può.

Sono svegli, eh?

▲ Le guardie hanno un QI molto superiore a quello di quei sempliciotti di Goldeneye.

▲ La guardia del corpo non intende arrendersi e afferra una pistola caduta a terra.

▲ Una guardia con un dispositivo mimetico è un avversario formidabile.

Volti amici

Per la maggior parte dell'avventura non saremo soli. Questi tipi stanno dalla nostra...

▲ Nostro fratello Jonathan ci sa fare con la pistola: queste guardie l'hanno imparato a proprie spese.

▲ Forse ha un'aria buffa, ma con il suo FarSight il nostro amico alieno Elvis ci sarà di grande aiuto.

▲ Non essendo che un computer volante, il dottor Carroll deve essere protetto dalle pallottole.

Sfida di gruppo!

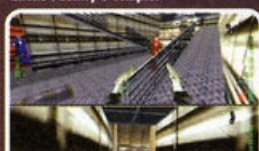
Goldeneye: il massimo come modalità a più giocatori... fino all'arrivo di Perfect Dark. Prepariamo patatine e bibite, chiamiamo gli amici e buttiamoci nella mischia!

▲ Una sfida con otto robot, tutti contro di noi? Ahi, che male...

▲ Saliamo sulle casse e appostiamoci come cecchini.

▼ Il Reaper: uno "sputa-pallottole" letale.

▼ Un nuovo Complex migliorato. Ci sono anche Facility e Temple.

Se sceglieremo un personaggio debole per la nostra squadra dovremo difenderlo dagli avversari ogni tre per due.

Le sfide a più giocatori ci faranno rosicchiare le unghie, specie questo spaventoso combattimento contro due avversari.

Signor presidente...

La missione di Joanna, sull'aereo presidenziale, è di difendere il presidente degli USA da un contingente di terroristi.

Per fortuna abbiamo dalla nostra le guardie del corpo del presidente, con le loro armi colossali.

Come la Natalya di Goldeneye, il presidente è specializzato nel muoversi a caso andando incontro alle pallottole.

Il presidente è stato colpito e la missione è finita. Perché quindi non sfogarci sul cranio dell'ex-pezzo grosso?

Le armi

Il Dragon è una versione molto migliorata dell'AR33 e ha la ricarica più spettacolare che la storia ricordi.

Il futuristico FarSight è un aggeggio che rende virtualmente facilissimo mirare anche attraverso i muri...

Ecco il Reaper: spruzza pallottole in quantità sufficiente a sbriciolare una stanza. Terrificante.

Sì, anche mani e piedi sono essenziali in Perfect Dark: potremo infatti sfilare armi e munizioni alle guardie mentre corriamo.

▲ Che belle queste situazioni... una guardia solitaria che ci volta le spalle. Vediamo un po'...

▲ Mano alle racchette e agli scarponi da neve: Joanna se ne va nel congelatore.

Vedremo i nemici correre via in cerca di rinforzi, afferrare armi abbandonate sul pavimento, o addirittura alzare le mani in segno di resa per poi estrarre dalla giacca un'arma nascosta.
Di conseguenza, il sistema migliore per completare la missione consisterà spesso nell'evitare di dare nell'occhio, mettendo in atto tutti i classici stratagemmi che hanno reso così grandioso Goldeneye.

ARMI DA SOGNO

Tra gli aspetti più brillanti di Perfect Dark c'è l'arsenale di Joanna.
Il suo uso delle armi mostra una perfezione degna di una super-spia internazionale; i nostri tiri omicidi ci frutteranno battute varie, tipo "Non voglio morire!" e animazioni ultra-sanguinose, dal sangue che schizza dal cranio delle guardie ai raccapriccianti "balletti mortali" messi in atto dai nemici colpiti alla testa.
Molte armi sono le stesse di Goldeneye se non per il nome e per una gustosa funzione secondaria, ma i loro progressi nell'aspetto e nel rumore prodotto le rendono straordinariamente godibili.
L'animazione della ricarica del Dragon vale già quasi da sola il prezzo del gioco...
Il tutto dà vita al titolo per Nintendo 64 più avvincente della storia. Che si tratti di sottrarre una collana a una donna senza ucciderla, di sparare alle gambe degli agenti dell'FBI nelle strade di una Chicago del futuro, o di far fuori orripilanti alieni nelle sale del Carrington Institute, Perfect Dark non smette mai di essere entusiasmante e mozzafiato. Come Super Mario 64 e Zelda 64 prima di lui, questo gioco brilla per l'attenzione e la cura che vi sono stati dedicati, elementi in grado di fruttarci un divertimento inaudito anche alla cinquecentesima sessione di gioco.

> ...I nemici fuggono in **cerca di rinforzi,** afferrano le armi **cadute al** suolo o si arrendono per poi estrarre **una pistola** nascosta.

Cecchino, prego!

Prima di esplorare villa Carrington in pace, c'è in programma un po' di cecchinaggio...

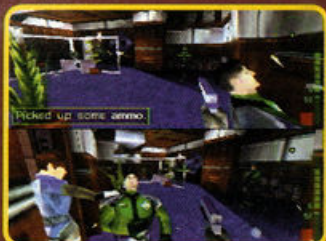
▲ La negoziatrice è in pericolo, ma i suoi aggressori sono troppo lontani...

▲ ...ecco dunque entrare in scena il favoloso zoom del fucile da cecchino: quasi possiamo vedergli i pori!

▲ Morto! Prima che la negoziatrice possa scappare, però, dovremo abbattere un'altra guardia.

Un po' di cooperazione

Perfect Dark non è davvero un gioco semplice; per questo ci faranno comodo un paio di amici per aiutarci nelle missioni. Occhio, però: accedere a un nuovo livello in modalità cooperativa non lo aprirà in quella a giocatore singolo!

▲ Ecco perché i diplomatici parlano tanto di cooperazione: è indispensabile in Perfect Dark!

▲ Impossibile prevedere chi di noi verrà attaccato dalla guardia: meglio farla fuori tutti e due, per ogni evenienza.

Coraggio, ragazza! La tua cucina è infestata dai topi: cosa farai?

Interazione!

Joanna può sfruttare lo scenario, come dimostra il secondo livello Area 51...

▲ Il gas nervino sta riempiendo la stanza e l'ignaro Elvis dovrà mettersi al sicuro.

▲ Joanna potrà quindi difendere Jonathan sparando ai barili di petrolio e provocando una tremenda esplosione.

▲ Infine, la pratica moto a cuscino d'aria permetterà a Joanna di battersela rapidamente.

IN GRUPPO

Se poi dovessimo stancarci di giocare da soli, potremo contare su quella che è la più grandiosa modalità a più giocatori del mondo. Possiamo mettere in soffitta la nostra copia di Goldeneye: Perfect Dark riprende tutto ciò che ha reso grande la sua modalità a quattro giocatori e ci aggiunge tonnellate di qualità extra. Otto stili di gioco, 20 arene, 40 armi: imbottire di piombo i nostri amici non è mai stato così divertente. Se poi qualcosa non ci andasse a genio, potremo personalizzare ogni aspetto del gioco, decidendo perfino che tipo di munizioni collocare in un dato punto. Molti sviluppatori si sarebbero fermati qui e avrebbero inviato la cartuccia a Nintendo perché andasse in stampa. Molti, ma non Rare, che ci ha aggiunto le sfide a più giocatori contro avversari computerizzati ultra-tosti, una modalità cooperativa in cui noi e tre nostri amici potremo affrontare tutti insieme la malvagia potenza di Datadyne, nonché un'ingegnosa opzione non-cooperativa in cui il secondo giocatore controlla le orde di guardie a caccia del sangue di Joanna. Certo, a volte le immagini vacillano un po' a causa della miriade di poligoni coinvolti, ma con le dosi massicce di divertimento che ci verranno somministrate ci accorgeremo a malapena di questi rallentamenti.

PERFETTO

Ci servirà un Expansion Pak per sfruttare al meglio Perfect Dark, ma si tratta di un prezzo irrisorio per poterci immergere in uno dei migliori giochi per Nintendo 64. Non esiste semplicemente nulla di simile su qualsiasi console: nessun altro gioco riesce a combinare una modalità a giocatore singolo avvincente per mesi interi con una serie di opzioni di gruppo capaci di tenerci incollati per anni. Rare lo ha dimostrato: non servono frac e Martini per creare un capolavoro.

▲ Ehi, Jo! Sicura che questi meccanici siano gli obiettivi? Si direbbero inoffensivi...

Animati da morire!

Molte delle animazioni di morte di Goldeneye sono state conservate, ma quelle nuove di zecca sono altrettanto numerose. Nella nostra preferita, la sventurata guardia si mette a ballare tipo Jamiroquai.

▲ Cavolo, che ballerino! O forse il suo intero sistema nervoso è al collasso...

L'Istituto

Più avanti nel corso del gioco, lo stesso Carrington Institute viene attaccato dagli uomini di Datadyne.

▲ Guerriero Skedar a ore 12... per fortuna, un guardiano del Carrington è pronto ad affrontare questo sgorbio.

▲ I visi amici conosciuti durante l'addestramento sono ora presi in ostaggio. Si impone un po' di lavoro col grilletto.

il giudizio

GRAFICA Rapida, scorrevole e ricca di dettagli e di effetti speciali. Grazie, Expansion Pak!

GIOCABILITÀ Se la nostra passione è sparare alla gente, non c'è niente di meglio di questo gioco.

LONGEVITÀ Passeranno almeno un paio di estati prima che ci stancheremo di Perfect Dark.

È il gioco in grado di farci dimenticare Goldeneye. Rare ha superato sé stessa con un titolo di primissima qualità!

Voto 96%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: EA | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE/AZIONE | GIOCATORI: 1-2

È divertente **cavalcare** super-motociclette **a tutta velocità** e pestare **la gente in faccia** con dei tubi?

Road Rash Jailbreak

> Macchine mortali!

Lo scopo del gioco è elevare il rango della nostra banda e liberare il nostro boss dal carcere.

Una super-moto, un'autostrada libera e una fedina penale sporca. Ecco la ricetta del caos motociclistico...

...peccato che la tensione cada subito. Per tirare avanti in questo gioco serve una notevole dose di determinazione.

Road Rash è in giro ormai da un po'. Era uno dei pezzi forti del Mega Drive e si è fatto un nome.
Ne è passato di tempo dai giorni dei 16 bit, ma Road Rash sopravvive ancora, attraverso i suoi numerosi seguiti. Ciò che più colpisce dell'ultimo della serie è che avrebbe potuto fare furore se fosse uscito cinque anni fa, ma oggi non può che essere definito rozzo, buio e decisamente noioso.
Non presenta inoltre alcuna innovazione rispetto ai titoli precedenti: che senso ha pubblicare una nuova porzione della solita vecchia minestra? Detto ciò, non tutto è da buttare in Road Rash Jailbreak: il fatto è che non è più fresco.

> I CHIPS!

Come nella serie Need for Speed, potremo anche giocare nel ruolo del poliziotto. Attenti, dannati motociclisti: io sono la legge!

il giudizio

GRAFICA Poteva andare bene come primo titolo per la PlayStation; oggi, no.

GIOCABILITÀ Combattimento e corse, entrambi decenti: una combinazione tuttora divertente.

LONGEVITÀ Né la modalità a giocatore singolo né quella di gruppo ci terranno occupati a lungo.

Cinque anni fa avrebbe potuto essere un titolo di corse violento e spettacolare, ma oggi può proporsi solo come gioco da noleggiare.

Voto 57%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 74.900 | SVILUPPATORE: N-SPACE | EDITORE: THQ | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Ecco **di ritorno i Rugrats,** di nuovo alle prese con una scadente scorribanda digitale.

Rugrats Studio Tour

> Mini-giochi!

Argh! Ridateci Bishi Bashi e la sua folle miscela di ridicoli mini-giochi e balorde risse a due giocatori!
Nascosti in Rugrats Studio Tour troveremo dei giochini tra i più elementari e privi di ispirazione del mondo! In più, hanno anche dei nomi orribili.

In Lazy Beams dovremo colpire bersagli mobili con un laser. Mmm, divertentissimo.

Milk Shoot, ovvero: il bello di colpire degli oggetti con il latte. Non male, però.

Buffi, adorabili e quasi umani. I piccoli mostri sono già apparsi in alcuni videogiochi pessimi e Rugrats Studio Tour non cambia la situazione.
Si tratta in sostanza di una serie di mini-giochi a tema, perciò non c'è davvero gran che da fare. Sono giochi di tiro a segno, minigolf e perfino un giochino di corse alla Mario Kart. Purtroppo, però, sono divertenti come una ditata in un occhio. D'accordo, Rugrats Studio Tour è rivolto ai giocatori più giovani, ma chiunque debba sborsare un prezzo pieno merita un prodotto programmato in modo decente!

Ehi! Sta arrivando Chucky!

Queste mini-corse non sono al livello dei classici per console, ma potrebbero funzionare da introduzione al genere per i più piccini.

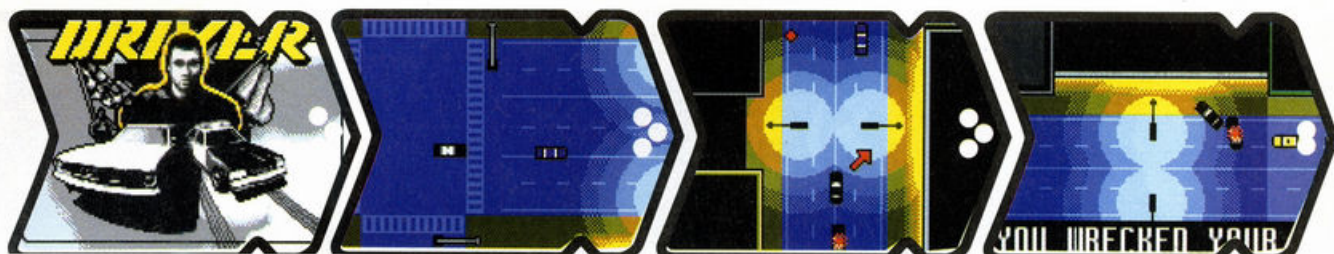
il giudizio

GRAFICA Poligoni ultra-standard mischiati con immagini a due dimensioni: più rozzo di così...

GIOCABILITÀ Fiacca, irritante e noiosa. Da addormentarsi: i sali, presto!

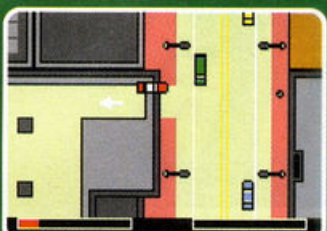
LONGEVITÀ Si esaurisce nel tempo necessario a dire "Rugrats". Meglio tenere lo scontrino!

Movimenti rozzi, mini-giochi noiosi e inquadrature improponibili: Rugrats Studio Tour non ci è proprio piaciuto molto...

Voto 42%

IN USCITA A:	FORMATO: GBC	SVILUPPATORE: CRAWFISH	CARATTERISTICHE: NESSUNA	GENERE: AZIONE
ORA	PREZZO: L.79.900	EDITORE: INFOGRAMES	ALTRE VERSIONI: PS, PC	GIOCATORI: 1

Tutte le città

Incredibile: Driver contiene tutte e quattro le città, Miami, Los Angeles, San Francisco e New York. Per diventare i re della strada dovremo imparare il tracciato di tutte le metropoli e tenere a mente la posizione dei vicoli secondari e delle aree nascoste. Infiliamoci lì e lasciamo calmare le acque...

▲ Rischieremmo di perderci senza la pratica mappa. I punti colorati indicano la posizione dei nostri obiettivi rispetto a noi.

▲ L'opzione Take A Ride ci permette di fare un giro alla ricerca di scorciatoie e nascondigli, come questo parcheggio di Miami.

▲ Quando conosceremo le strade come le nostre tasche saremo in grado di sterzare in anticipo e di creare i nostri blocchi stradali.

▲ Una corsa ad alta velocità non può fare a meno di segnali di lavori in corso e blocchi stradali da sfondare, in puro stile Starsky e Hutch!

Un pedale **e una leva del cambio minuscoli** per un gioco dalla **potenza gigantesca**!

Driver

Driver, che ha vinto premi ed è stato un campione di vendite, era tutto fuorché minuscolo. Fino a ora, almeno...

I programmatori di Crawfish, infatti, hanno realizzato il capolavoro per Game Boy Color dell'anno, infilandoci quattro città, chilometri di strade, dozzine di macchine e persino guidatori della domenica. Macchine della polizia, limousine e bidoni: questa versione contiene ciò che ha fatto grande Driver.

CHE MANOVRE!

La sorpresa è che non saranno gli extra a impressionarci di più, ma il movimento stesso dei veicoli. Premendo destra o sinistra vedremo la macchina curvare dolcemente e non bruscamente nella direzione voluta.

Tenendo premuto il pulsante direzionale potremo sterzare di 180°, aggirando abilmente i nostri inseguitori! Ovviamente, questo vale solo per le macchine normali: con una limousine, dovremo iniziare a sterzare e a frenare con molto anticipo.

LE MISSIONI

Gli incarichi che ci verranno affidati sono tratti direttamente dall'originale: portare a spasso rapinatori, tamponare le auto degli avversari e portare la macchina da un punto all'altro al momento giusto. Ci sono in tutto 40 missioni, ma diversamente che in Grand Theft Auto potremo farcela solo con grandi doti di guida e di orientamento. Se fosse tutto qui, Driver sarebbe già decisamente allettante: ma c'è ben altro. La cartuccia contiene anche mini-giochi di guida con fughe dagli sbirri, inseguimenti e, meglio ancora, la modalità Take A Ride, che ci offre la possibilità di fare un giro senza limiti di tempo.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Rainbow Six	55%
Bust-A-Move 4	70%
Space Invaders	80%
Godzilla: The Series	57%
ECW: Hardcore Revolution	65%
Ready 2 Rumble Boxing	71%

Il sale sulla coda!

Saremo anche nei panni dell'agente in incognito Tanner, ma di fatto passeremo la maggior parte del tempo evitando i tutori della legge...

Serve a farci belli con i nostri amici criminali, ma dare un passaggio ai rapinatori ci frutterà anche qualcos'altro: guai.

Nel mini gioco Pursuit dovremo seminare gli sbirri. Eccoci a infrangere il blocco stradale schizzando sull'autostrada.

A volte non c'è scampo dalla legge: sappiamo già di essere diretti in gattabuia.

IL MEGLIO

GM CAPOLAVORO

Farsi inseguire è bello, ma dare la caccia ad altre macchine e tamponarle fino a ridurle a scatole di sardine è ANCORA più bello.

il giudizio

GRAFICA Ridotta ma dettagliata: basta vedere come volano via i bidoni!

GIOCABILITÀ La manovrabilità rende ogni curva una delizia e richiede una guida attenta.

LONGEVITÀ Con i mini giochi, avremo ancora da fare anche una volta finite le 40 missioni!

Una superba conversione di un titolo classico. Sarà anche minuscola, ma fila come un motore da corsa!

Voto 90%

IN USCITA A: ORA (AMERICA) | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: TECMO | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS2, ARCADE | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-4

Belle bimbe...

I personaggi femminili tendono a essere i migliori, grazie alla loro straordinaria rapidità, ma sono molto meno forti di tipi come Bass Armstrong.

▲ Tina è un fenomeno nelle arti marziali e in più non è affatto male... Si può dire?

▲ I calci veloci, alti e bassi, sono un buon sistema per costringere l'avversario alla difesa. Se avremo fortuna, lo spediremo in una "zona pericolo".

▲ Sconsigliato ai più impressionabili: il colpo di grazia di Bass Armstrong prevede lo stritolamento del cranio dell'avversario.

A terra!

Niente di meglio che scaraventare qualcuno da un edificio elevato. È tra le attività più impressionanti di Dead or Alive 2.

Altrimenti, proviamo a lanciare l'avversario in una "zona pericolo", come un muro elettrificato, per friggerlo vivo!

Cosa c'è **di meglio di** un picchiaduro? **Ovvio**: un altro **picchiaduro!**

Dead or Alive 2

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Dead or Alive	92%
Monster Rancher	74%
Gallop Racer 2000	77%
Kagero Deception	32%

I picchiaduro per Dreamcast non scarseggiano di sicuro: si va dallo spettacolare Soul Calibur al sempre valido Virtua Fighter 3tb.
È una fortuna, quindi, che la nuova versione di Dead or Alive affronti l'argomento "pugni e pupe" con un piglio decisamente originale.

PRENDIAMOLO DI PETTO

L'"esuberanza" del titolo originale è stata decisamente attenuata in favore di uno stile di combattimento tra più frenetici e violenti che ci capiterà mai di incontrare. Niente paura, però: le graziose fanciulle non mancano, se è questo ciò che ci interessa. Fortunatamente, però, questo gioco contiene anche qualcosa di più. Ognuno dei dodici personaggi può vantare oltre 100 tra mosse e combo e ci metteremo dei mesi per padroneggiarle anche solo lontanamente. Il sistema di comando e la curva di apprendimento sono stati messi perfettamente a punto: anche un principiante riuscirà a capirne subito l'uso, ma immergendosi per un po' nel gioco scoprirà una miriade di dettagli e mosse speciali.

IL MEGLIO

Sbattere giù qualcuno da un precipizio? Sembra una mossa vincente...

È un gioco straordinariamente rapido, al punto che le prime volte si fatica quasi a stargli dietro. Non appena si impara a sfruttare blocchi, reversal, mosse speciali e zone di pericolo, però, Dead or Alive 2 appare come uno tra i più veloci e avvincenti picchiaduro a due giocatori in circolazione. Richiede una vera abilità e a volte sembra quasi che i personaggi stiano ballando... finché uno di loro scatena un colpo devastante.

SOLITARIO

Il principale punto debole della versione americana del gioco da noi esaminata è il numero limitato di modalità a giocatore singolo. Non è poi difficile completare la modalità Story e finendola non troveremo né modalità né personaggi extra: non si può nemmeno giocare nel ruolo del boss finale Tengu.

Assalto a quattro mani!

In modalità Tag Battle dovremo battere una squadra di due avversari: prepariamoci a rivincite entusiasmanti.

▲ Qualcuno dovrebbe dirgli che non serve indossare un reggiseno per avere l'aria da duri...

▲ Con un po' di tempismo si possono realizzare grandi mosse in coppia.

▲ Malgrado le evidenti allusioni alle mosse da wrestling, non c'è un Legdrop of Doom™!

Il boss dei boss!

Addentrandoci nella modalità Story finiremo per incontrare questo tipo, che va sotto il nome di Tengu. Quello che non è chiaro è come pretenda di suonarle a qualcuno tenendosi in equilibrio su quelle ridicole scarpe...

Sembra una versione "dei poveri" di un personaggio di Tekken.

...nel gioco non mancano certo **le graziose** fanciulle, se è questo **ciò che** ci interessa...

SPECIALE PER L'EUROPA

Detto questo, l'uscita della versione europea del gioco è stata rinviata ad agosto per decisione degli sviluppatori Tecmo, che vogliono inserirvi nuovi elementi. La versione NTSC attualmente disponibile è favolosa quanto a modalità di gruppo, perciò confidiamo che la versione europea arricchita sarà imperdibile.

Il reversal è servito!

Il modo migliore per confondere un avversario inferiore è fare un largo uso dei reversal.

Questa tecnica ci sarà particolarmente utile contro chi crede di potersela cavare con le solite vecchie mosse.

Che bel paio di vetrate dipinte! Cos'altro, se no?

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi	12
Mosse per personaggio	Oltre 100
Segreti	Nessuno
Migliore modalità	Tag Battle

il giudizio

GRAFICA Brillante, dettagliata e liscia come la pelle di un neonato. Meglio di così...

GIOCABILITÀ Limitata per il giocatore singolo, ma molto avvincente in compagnia di qualche amico.

LONGEVITÀ La modalità Story non dura più di 10 minuti, ma quella Tag Battle ci darà da fare per un pezzo.

Non è all'altezza di Soul Calibur, ma rimane un picchiaduro molto godibile, soprattutto se impariamo a usare come si deve i reversal.

Voto 84%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: VIRGIN

Street Fighter Alpha 3

Aaah! Tiè! **Ahia!** Accidenti al **pulsante direzionale** del Dreamcast!

Gli sfondi sono animati nel classico stile Street Fighter. Non è proprio Tekken Tag, ma è carino.

L'attacco elettrico di Blanka è celebre fin dai tempi del Super NES.

Grazie a questo dannato pulsante scortica-dita, nell'effettuare lo Spinning Bird Kick di Chun Li finiremo per farci più male del personaggio che colpiremo...

Vale comunque la pena di spellarsi i pollici per il più eccelso tra i titoli Alpha della serie Street Fighter.

I giocatori occasionali apprezzeranno di più i massacri tridimensionali di Soul Calibur, ma i devoti di Street Fighter saranno deliziati da questa conversione perfetta ricca di modalità extra: World Tour, Dramatic Battle, ovvero scontri due contro uno, più inedite opzioni on-line per lo scaricamento di nuovi personaggi. Alla longevità del gioco contribuiscono inoltre i tre sistemi di combattimento, che alterano il funzionamento delle nostre super-combo. Per chi cerca la classica azione alla Street Fighter zeppa di opzioni, questo titolo è meglio di Street Fighter 3: With Impact: ci sono tutti i nostri personaggi preferiti.

il giudizio

GRAFICA I personaggi sono grandi, colorati e animati come nella versione da sala giochi.

GIOCABILITÀ Il sistema di combattimento a due dimensioni perfezionato attraverso gli anni.

LONGEVITÀ Modalità a bizzeffe, nuovi personaggi e tre stili di combattimento: da scorticarci i pollici...

Un altro Street Fighter che non convincerà chi non ama la serie, ma con una qualità da sala giochi e personaggi classici.

Voto 80%

In modalità Dramatic Battle potremo strapazzare un avversario con l'aiuto di compagno controllato dal computer!

IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: L. 121.000 | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK | ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Prepariamo **i cerotti:** con questo gioco **finiremo per** spellarci **le dita** di brutto...

International
Track & Field: Summer Games

Le Olimpiadi di Sydney sono alle porte e con International Track & Field: Summer Games, Konami offre anche agli utenti di Nintendo 64 l'opportunità di vincere qualche medaglia d'oro.

Ispirato alla collaudata ricetta dei titoli di atletica a base rapidità e precisione nella pressione dei pulsanti, il gioco dispone di due modalità che comprendono 10 gare, tra cui i 100 metri, il salto in alto e il salto con l'asta.

IN CAMPO

La modalità Trial ci dà modo di affinare la nostra abilità e di tentare l'accesso a quattro eventi segreti, mentre in modalità Championship dovremo partecipare a una tre giorni di gare tentando di ottenere il punteggio massimo. Per PlayStation sono già uscite due versioni di International Track & Field: Summer Games, ma questa per Nintendo 64 le supera sotto vari aspetti. Per cominciare, le immagini sono molto migliori e gli atleti hanno un aspetto molto fluido. Ciò che più conta, però, è che ancora una volta il sistema di comando di Nintendo dimostra la sua praticità. Le varie tecniche di pressione dei pulsanti danno risultati eccellenti. Se ci aggiungiamo poi l'intelligente uso del grilletto per sincronizzare lanci, salti ed elevazioni e l'acuto utilizzo del joystick analogico, è chiaro che l'azione di gioco è ottima. Dovremo inoltre affrontare delle sfide niente male, che metteranno a dura prova noi e gli altri tre giocatori che potranno partecipare. Per fortuna, un'ottima modalità di addestramento ci offrirà buone possibilità di stabilire record personali. Nella migliore tradizione olimpica, però, scopriremo presto che partecipare è divertente quanto vincere. Davvero ben fatto.

Un evento dopo l'altro!

Le attività a disposizione sono davvero numerose e comprendono anche qualche segreto da scoprire: avremo un bel po' da fare.

I 100 metri stile libero sono l'unica gara femminile a cui potremo accedere dall'inizio. È una gara semplice, ma le inquadrature sono ottime.

Potremo assaggiare i piaceri del sollevamento pesi, ma portare quel bilanciere sopra la testa è difficile come nella realtà.

Lancio del martello. Ruotiamo lo stick, premiamo il grilletto e spariamo in orbita il nostro attrezzo.

Forza con quelle dita!

Al di là del divertentissimo "pigiamento di pulsanti", International Track & Field: Summer Games contiene eventi che metteranno alla prova la nostra precisione e resistenza. Dovremo eccellere per scalare la classifica della modalità Championship.

▲ I 110 ostacoli: dovremo premere i pulsanti come pazzi ed essere precisissimi con il grilletto.

▲ Il giavellotto è tra le specialità migliori, ma ci metteremo un po' per imparare a prendere la rincorsa.

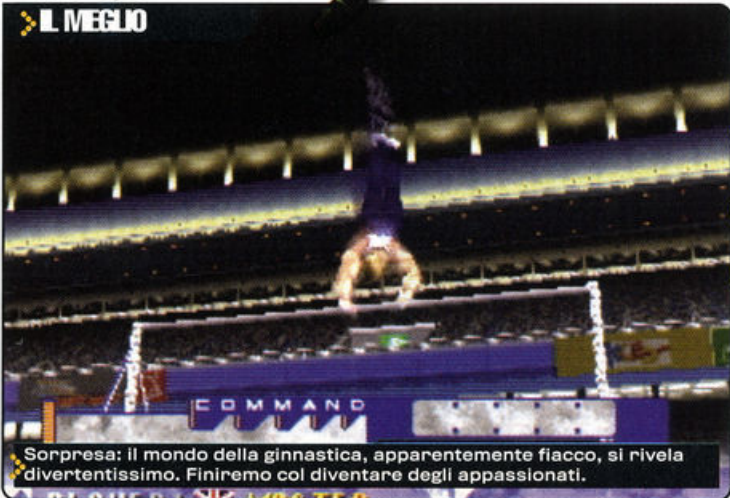
▲ Ecco fatto! Un colpetto ben piazzato e la squadra britannica infila un altro record!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Metal Gear Solid	94%
ISS Pro Evolution	95%
Castlevania	76%
Nagano Winter Olympics	30%
Mystical Ninja	82%

▲ Ora ci aspetta il salto in alto.

IL MEGLIO

Sorpresa: il mondo della ginnastica, apparentemente fiacco, si rivela divertentissimo. Finiremo col diventare degli appassionati.

il giudizio

GRAFICA Gli atleti hanno un ottimo aspetto, si muovono alla grande e reagiscono alle loro prestazioni.

GIOCABILITÀ Un paradiso a più giocatori in una cartuccia. Velocità e precisione sono tutto.

LONGEVITÀ Se abbiamo qualcuno contro cui giocare, la longevità è praticamente illimitata.

Tutto già visto prima, ma va detto che sul Nintendo 64 funziona alla grande, in gran parte grazie al sistema di comando.

Voto 75%

Ecco gli ultimissimi titoli per le console portatili Game Boy Color e **Neo Geo,** riuniti insieme in **una rubrica speciale.**

SVILUPPATORE: SNK EDITORE: SNK GIOCATORI: 1

Metal Slug 2nd Mission

GM CAPOLAVORO

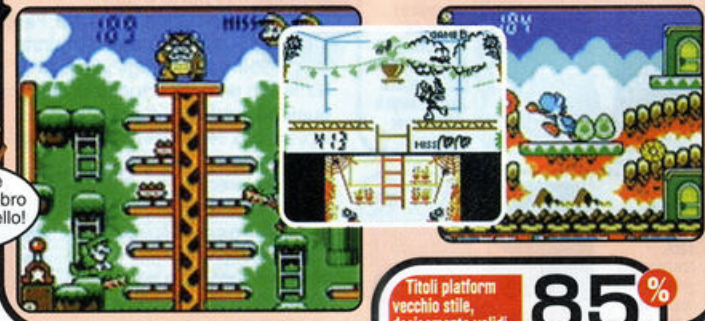
Il seguito del miglior gioco per NeoGeo Pocket è diventato migliore e aggiunge le missioni sottomarine a quelle terrestri a base di carri armati e di aerei che costellavano il primo gioco.
Ancora una volta è un tripudio di azione in miniatura: eliminare i cattivi, salvare prigionieri di guerra, accumulare bonus e ammazzare animali da cortile per cibarsene.
Con la sua grafica strepitosa, i percorsi multipli e un sacco di trucchetti, è un acquisto d'obbligo.
La confezione avverte: "Solo per NeoGeo Pocket Color", perciò corriamo a prenderne uno.

Ahia! Mi è rimasto il labbro sotto il martello!

Un nuovo ottimo sparatutto dai ragazzi di SNK. **94%**

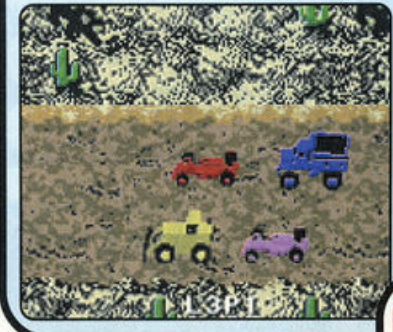
SVILUPPATORE: NINTENDO EDITORE: NINTENDO GIOCATORI: 1

Game & Watch Gallery 3

La confezione parla di "cinque giochi in uno", ma non dice di che giochi si tratti... Ci pensiamo noi.
C'è Egg, un grezzo gioco di "caccia alle uova". C'è Greenhouse, bizzarramente simile. Segue Turtle Bridge, in cui dovremo saltare tra le tartarughe e poi c'è... Donkey Kong Jr, che faceva furore tra gli scolari di vent'anni fa. Infine c'è lo storico ma confuso Mario Bros. Ogni gioco è presentato sia nel "classico" formato LCD che in stile "moderno", ci sono un sacco di segreti da scoprire e sebbene i singoli giochi siano risibili per la loro semplicità, nell'insieme formano un prodotto tascabile davvero carino.

Titoli platform vecchio stile, decisamente validi. **85%**

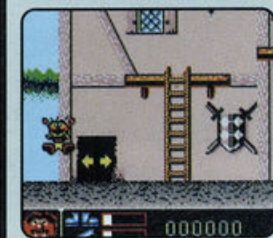
SVILUPPATORE: MORNING STAR EDITORE: HASBRO GIOCATORI: 1

Tonka Raceway

L'ingegnoso Rumble Pak incorporato non è sufficiente per salvare questo titolo Hasbro dal cestino. Pur optando intelligentemente per una visuale dall'alto, il gioco rovina tutto con la scadente manovrabilità e con piste troppo strette per macchine così grosse.
Basta sfiorare il lato della pista per fermarsi inesorabilmente: Gli inutili ingorghi, poi, sono all'ordine del giorno. Potenziando un po' la macchina, però, si possono divorare le piste a tutta birra. Quanto alla modalità a più giocatori a turni, semplicemente non funziona. Che senso hanno poi i limiti di tempo? Bah, molto meglio RC Pro-Am.

Poco longevo e molto frustrante. **40%**

SVILUPPATORE: ROCKSTAR EDITORE: TAKE 2 GIOCATORI: 1

Muppets

I pupazzi più celebri del mondo dovrebbero funzionare alla grande in un gioco, ma purtroppo Muppet Race Mania non ha sfondato: è un peccato, quindi, vedere i Muppet impelagati in un ennesimo platform game per Game Boy.
L'atmosfera alla Muppet non manca e comprende battute e dialoghi originali, anche se si sentono a malapena. Il resto però è tristemente prevedibile: nei panni di Kermit o di Animal dovremo saltare da una piattaforma all'altra, raccogliere oggetti ed evitare i cattivi. I comandi sono funzionali, ma il rilevamento degli impatti è scadente e cadendo troppo dall'alto si muore all'istante. Nel complesso non è male, ma è ben lontano dai titoli di Mario che cerca di imitare.

Le apparenze non contano!

Un ennesimo platform game, carino ma non eccezionale. **68%**

SVILUPPATORE: 3DO EDITORE: LUCKY CHICKEN GIOCATORI: 1

Battle Tanx

Con questo farraginoso sparatutto, 3DO dimostra di essere un po' in ritardo sui tempi. Si tratta di guidare un carro armato attraverso un labirinto di strade.

Che bello, adesso ho un carro armato...

L'obiettivo cambia a seconda della missione: uccidere tutti i cattivi, raccogliere tutte le monete, catturare la bandiera o raggiungere un dato punto. In sostanza, però, si tratta sempre di spostarsi qua e là sparando agli altri carri armati e abbattendo i vari edifici. L'idea è semplice e, purtroppo, anche abbastanza fiacca. La maggior parte dei giocatori lascerà perdere dopo mezz'ora.

Sparare, guidare, sparare e ben poco altro. **52%**

SVILUPPATORE: NATSUME EDITORE: ACTIVISION GIOCATORI: 2

Tony Hawks Skateboarding

Per fortuna non serve sapere chi è Tony Hawks per apprezzare questo gioco. La versione in miniatura è decisamente ben fatta e, anche se non ci terrà occupati per secoli, è davvero divertente.

Potremo scegliere tra la modalità Half-pipe in cui otterremo punti effettuando combinazioni acrobatiche e l'avvincente modalità Racing in cui salteremo sulle macchine, sfrecceremo sulle pareti e ci lanceremo dalle rampe. L'unico neo è che gli avversari computerizzati sono praticamente imbattibili, perciò abituiamoci ad arrivare sempre ultimi, a meno di utilizzare l'eccellente modalità di collegamento.

Divertimento sullo skateboard, con avversari bravi. **81%**

SVILUPPATORE: TAITO EDITORE: GAGA GIOCATORI: 1

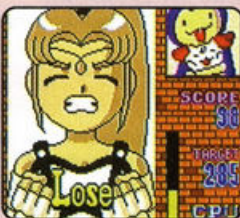
Classic Bubble Bobble

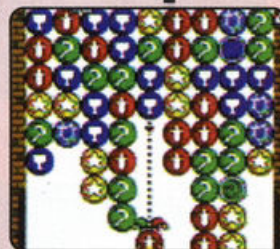
Non tutti i giochi invecchiano bene, come sa chi ha ripreso in mano Space Invaders negli ultimi tempi. Bubble Bobble, però, è ancora avvincente come il giorno in cui è nato, ben 14 anni fa.

La tardiva versione a colori per Game Boy offre 129 livelli a base di dinosauri e bollicine, al termine dei quali avremo eliminato svariate migliaia di sventurati nemici. Dovremo imparare a cavalcare le bolle senza farle esplodere, a utilizzare al meglio le bolle di fuoco e di tuono e a cavarcela con lo schermo a scorrimento laterale, non comodissimo. Nel 2014 saremo ancora lì a giocare...

Il classico delle bollicine: meglio di così... **86%**

SVILUPPATORE: DATA EAST EDITORE: SNK GIOCATORI: 1

Magical Drop Pocket

La confezione di questo bizzarro titolo promette "gocce" a volontà.

Il manuale, del tutto incomprensibile, non lascia altra possibilità che provare a vedere direttamente di che si tratta. Scopriamo così di dover prendere delle specie di bollicine al di sopra del nostro personaggio, un clown, e quindi rilanciarle in posizioni diverse, cercando di costruire colonne di almeno tre elementi. Una specie di bizzarro effetto di gravità al contrario ci permette di innescare reazioni a catena; il gioco finisce quando riusciamo a liberare lo schermo... A suo modo, è divertente.

10 e lode quanto a stranezza; un titolo comunque carino. **78%**

IN USCITA A: ORA	FORMATO: PC PREZZO: L. 99.900	SVILUPPATORE: LUCASARTS EDITORE: LUCASARTS	CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: STRATEGIA GIOCATORI: 1-8

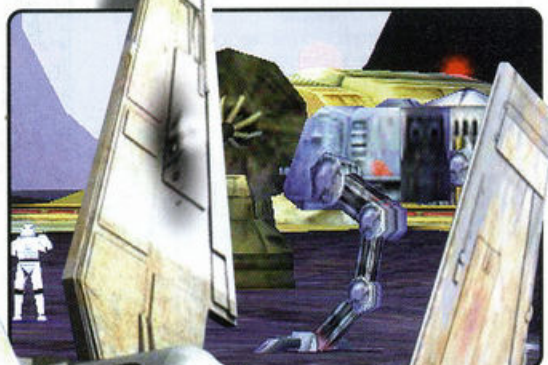
"Poche storie, **voglio quella nave!**". Ehm... meglio fare **come dice!**

Force Commander

Proprio così: ora potremo interpretare uno degli ufficiali imperiali di Guerre Stellari, quelli con le uniformi grigie che cinque minuti dopo essere stati promossi ammiragli crollano al suolo stringendosi la gola.

Force Commander è, in sostanza, Command & Conquer, ma invece dei GDI comanderemo le truppe imperiali. Potremo anche guidare quelle dei Ribelli, che mancano però di fascino maligno. Costruendo basi, spostando truppe ed esplorando la mappa dovremo così estendere l'influenza del Lato Oscuro per tutta la galassia. Allegria!

ROBA FORTE?

Gli amanti della strategia in tempo reale troveranno qui tutti i loro elementi preferiti. Potremo proteggere la base con torrette armate, radunare soldati e AT-ST in unità da combattimento e infiltrarci nelle basi nemiche. La novità, però, è che LucasArts ha deciso di fare tutto in tre dimensioni. Potremo quindi zoomare al massimo e guardare i nostri AT-ST dritto negli occhi, per poi passare a osservare l'azione da un punto elevato. Purtroppo, però, è proprio qui che cominceranno i problemi. Tanto per cominciare, l'ultima cosa che ci verrebbe in mente di fare durante una battaglia campale è proprio giocare con le inquadrature. Molto meglio una bella visuale vecchio stile a volo d'uccello che comprenda quanto più possibile del campo di battaglia. Inoltre, essendo le unità composte da poligoni, a meno di disporre di un super-computer da un milione di GHz vedremo spesso le immagini scorrere a scatti. Quel che è

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
La Minaccia Fantasma	75%
Episodio I Racer	88%
Grim Fandango	92%
X-Wing Alliance	92%
Jedi Knight	90%
X-Wing vs TIE Fighter	92%

Apriamo le orecchie!

Prima di ogni missione, i nostri comandanti imperiali ci comunicheranno tutto ciò che potremo aspettarci entrando nella zona di combattimento. Ascoltiamoli con attenzione, perché in base ai loro consigli potremo scegliere le unità più adatte allo scopo. Una volta elaborato il piano di battaglia, scenderemo sul pianeta e potremo tuffarci nell'azione.

▲ All'uscita del capitano Tulon potremo ammirare le decorazioni grigie della sala riunioni imperiale.

▲ Osserviamo la mappa per seguire ciò che ci dice e consideriamo quale terreno e quali unità ribelli ci troveremo di fronte.

▲ Il rapporto tecnico ci mostra con esattezza tutte le attrezzature in possesso di quegli impiccioni di Ribelli.

▲ Dovremo inoltre scegliere quali unità impiegare nella missione; la nostra scelta sarà però limitata dal numero di punti di battaglia in nostro possesso.

Signore, dei droidi!

Chissà perché, la missione di allenamento dà una forte sensazione di deja vu!

▲ Siamo al comando di alcuni soldati alla ricerca di un modulo di salvataggio.

▲ Sul pianeta deserto, troviamo delle tracce sulla sabbia.

▲ Le tracce conducono a un mezzo dei Jawa. Nessun segno dei robot, però.

Che nervi!!!

Force Commander ha qualche buono spunto e il fascino istantaneo di Guerre Stellari, ma ci farà venire voglia di prendere a calci lo schermo...

"Nooo! Le mie truppe vengono massacrate e la telecamera mi mostra questo sasso! Perché, perché, perché?"

"Vi ho detto di attaccare, non di camminare in cerchio sbattendo contro lo scenario. Ah, che modo di lavorare...".

"Eh! Vi pago per sparare ai Ribelli, non alla montagna!" D'altra parte, cosa riusciranno a vedere con quei caschi bianchi addosso?

Sì, sono cattivo!

Il meglio di Force Commander è la possibilità di mettere le mani sulla deliziosa tecnologia dell'Impero. Quale sarà l'unità migliore per scatenare l'inferno sulla feccia ribelle?

I soldati, ovvero la nostra carne da cannone. Cattivi, ma un po' tonti.

Gli AT-ST e gli AT-PT sono meglio. Il loro sferragliare fa paura.

I TIE Fighter e i bombardieri producono un rumore favoloso volando.

Il più cattivo di tutti, però, è il gigantesco AT-AT.

Che cuori teneri questi soldati ribelli. Prendono prigionieri e tramortiscono invece di uccidere...

peggio è che, malgrado i caotici tentativi della telecamera di spostarsi qua e là, ci ritroveremo con la visuale costantemente impedita dai vari edifici.

TRUCCHETTI DA JEDI

Truppe e AT-ST, poi, sembrano più confusi di noi. Al nostro ordine di attacco, troppo spesso rimangono bloccati davanti a una montagna, sparano inutilmente contro una collina, o si mettono a girare in tondo. Altre volte, invece, marciano diritti attraverso un edificio, come se non esistesse nemmeno. Tra gli altri difetti, ricordiamo il fastidioso limite di 60 unità che rende impossibili gli attacchi in grande stile tipo "L'Impero colpisce ancora", il pannello di controllo che occupa un terzo dello schermo, la mappa che dimentica gli edifici nemici da noi scoperti e una diabolica versione "grunge" della Marcia Imperiale. È un vero peccato, perché Force Commander presenta anche buone idee. Per esempio, invece di dover estrarre minerali per costruire nuove unità, conquisteremo "punti di comando" eliminando i nemici. Questi punti ci permetteranno di richiamare altre unità dalla Morte Nera in orbita. Come in Warzone 2100, poi, le unità acquistano esperienza combattendo; potremo così guidare le nostre truppe migliori da una missione all'altra. Ovviamente, poi, vale quasi la pena di acquistare il gioco solo per poter scatenare i soldati imperiali e gli AT-ST contro la feccia ribelle.

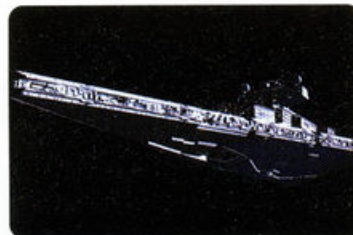
> ...costruiamo basi, **spostiamo truppe,** esploriamo la mappa **ed estendiamo** l'influenza del **Lato Oscuro** su tutta la galassia...

Quanto ai filmati, sono tra i migliori nel loro genere. Insomma, se LucasArts si fosse limitata alle due dimensioni, dando vita a uno Starcraft con le unità di Guerre Stellari, Force Commander avrebbe potuto essere il paradiso della strategia in tempo reale.
Così com'è è molto divertente, ma finisce per deludere un po', tutto sommato.

Come in Command & Conquer, vedremo la nostra base crescere fino a dimensioni spaventose.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Tipi di unità	38
Tipi di edifici	19
Massimo di unità per schieramento	60
Miglior Lato	Quello Oscuro

IL MEGLIO

Ecco un contingente di AT-ST e AT-PT fare a pezzi una base dei Ribelli.

il giudizio

GRAFICA Bella da vedere, ma la terza dimensione ostacola il comando.

GIOCABILITÀ Malgrado qualche buono spunto, è una ripresa della vecchia formula Command & Conquer.

LONGEVITÀ C'è un sacco da fare... per chi abbia la pazienza di immergersi nel gioco.

È Guerre Stellari e quindi "bisogna" amarlo, ma la grafica e il limitato numero di unità gli fanno fare un po' cilecca.

Voto 65%

Originalità, scelta & convenienza a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

ogni CD-ROM è originale, integrale, in italiano* e a sole 9900 lire

CD-ROM originali a sole 9900 lire

continue novità in arrivo

R.C.P. associati

Ecco cosa trovi quando scegli un CD-Rom 9&nove

- Il più vasto assortimento di titoli
- oltre 3000 punti vendita in Italia
- Oltre ~~2.000.000~~ 3.000.000 di copie già vendute
- Un gran numero di novità in arrivo

Entra anche tu nell'incredibile mondo 9&nove. Una realtà originale fatta di giochi mozzafiato, passatempo, educational e utilities per tutti i gusti e tutte le età, in cui l'unica cosa che ti sembrerà veramente virtuale è il prezzo! Per scoprire qual è il punto vendita più vicino mettiti in contatto con: www.microforum.it oppure telefona allo 06 33251274.

*Alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via del Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: EA SPORTS | EDITORE: EA SPORTS | CARATTERISTICHE: MULTITAP | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: CALCIO | GIOCATORI: 1-4

Gli **Europei sono sempre un gran** torneo. Quanti **giochi riusciranno a** salire sul carrozzone **calcistico?**

Euro 2000

Sarebbe bello rivivere gli europei di calcio di quest'estate sulla nostra PlayStation, no?
Per nostra fortuna, EA ci offre esattamente questa possibilità con Euro 2000, il gioco ufficiale del campionato.

SULLE ORME DI FIFA

Diciamo subito che non si tratta affatto di un nuovo gioco.
Costa come se lo fosse, ma in realtà si tratta di un FIFA 2000... con qualcosa in meno.
Ciò che possiamo aspettarci sono gli stadi e le formazioni aggiornate del campionato: ed è più o meno tutto. Ah, c'è anche un filmato introduttivo con Paul Oakenfold, una colonna sonora nuova e una bella immagine del Trofeo nel menu iniziale del gioco.

LO STESSO PER ME, GRAZIE

Non lasciamoci ingannare: Euro 2000 è praticamente identico a FIFA 2000 e cioè, secondo molti appassionati di calcio, decisamente inferiore allo splendido ISS Evolution di Konami. Per chi non possiede già uno degli innumerevoli titoli FIFA, però, sarebbe un gioco di calcio decente... se non fosse per il fatto che con il calcio non c'entra nulla. Si sbatacchia la palla per il campo, con giocatori assolutamente goffi, si tira e si segna.
Non serve alcuna abilità.
Euro 2000 è un gioco adatto a chi non ha la minima idea di come funziona il più bel gioco del mondo. Infine, non dimentichiamo che i Campionati Europei c'erano già in FIFA 2000! Insomma, poteva andare meglio...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
FIFA 2000	78%
FIFA '99	90%
World Cup '98	68%
FIFA '98	68%
FIFA '97	76%
FIFA '96	62%

Goal... un altro!

Euro 2000 è praticamente identico a FIFA 2000? Per dimostrare la nostra teoria abbiamo utilizzato tre classici sistemi per segnare che ogni giocatore di FIFA 2000 dovrebbe conoscere bene. Se segnare è così facile, non faremo fatica a fare incetta di trofei e a solleticare il nostro orgoglio...

▲ Metodo Shearer: effettuare un passaggio filtrante in direzione di un attaccante, correre verso l'angolo, premere ◎ tenere premuto ◎ segnare.

▲ Metodo Zola: impadronirsi della palla a centrocampo e correre diritti verso la porta. Per contrastare qualsiasi intervento, basta scartare di lato e tirare.

▲ Metodo Ronaldo: correre verso la difesa con un centrocampista, effettuare un passaggio filtrante verso un attaccante, accelerare e tirare.

▲ Non bastano i veri nomi dei giocatori o l'atmosfera e le telecronache in stile televisivo per fare un grande gioco.

Scuola di calcio

Potremo imparare a giocare in Euro 2000 con un breve corso che ci insegnerà tutto ciò che serve per vincere.

Prima, i fondamentali: il tiro. Impareremo quindi i passaggi semplici, gli uno-due e infine le finezze.

Raggiungiamo la linea dell'area, mettiamo al centro la palla e colpiamola di testa o al volo.

Esercitiamoci a proteggere la palla dai difensori. Il trucco è tenerli a distanza e passare la palla o spostarsi e tirare.

IL MEGLIO

Sebbene ci sia in quasi tutti i giochi, il brivido di farsi passare la palla sopra la testa è comunque esaltante.

il giudizio

GRAFICA L'animazione dei giocatori non è male, anche se sembrano pattinare sul campo.

GIOCABILITÀ La solita vecchia ricetta FIFA. Niente di nuovo per gli appassionati.

LONGEVITÀ Passato l'entusiasmo del vero campionato non ci giocheremo ancora per molto.

Euro 2000 non è altro che FIFA 2000 con la licenza degli Europei e qualche stadio nuovo in più.

Voto 30%

IN USCITA A: ORA	FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 108.900	SVILUPPATORE: KOEI EDITORE: KOEI	CARATTERISTICHE RUMBLE PAK ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: SPIONAGGIO GIOCATORI: 1-4

Agente multi-uso

Koei ha fatto un gran parlare dei movimenti di cui sarebbe capace Jean-Luc. A quanto pare, sa fare 350 cose diverse...

Jean-Luc è un maestro nell'arte di abbassarsi per schivare i colpi dei cecchini. Sa fare di tutto...

Spalle al muro... Niente piace a Jean-Luc quanto appiattirsi contro una superficie piatta, pronto a balzare fuori e ad aprire il fuoco.

Che sia in piedi o accucciato contro il muro, basta un colpetto sul pulsante laterale destro per mandare il nostro eroe all'assalto.

▲ In questi scontri ravvicinati potremo ricorrere al corpo a corpo invece di usare un'arma.

Caliamoci **nei panni furtivi** dell'agente dello **SCAT:** tanto per cambiare, si tratta di **salvare il mondo!**

Winback
Covert Operations

I Crying Lions hanno preso il controllo del GULF ed è stato chiamato in aiuto lo SCAT. Affari loro? Affari nostri, ovvero dell'agente Jean-Luc Couger, perché pare che salvare il mondo sia compito nostro.

Chi sono questi Crying Lions? Terroristi, ovvio. Quanto al GULF, si tratta di un potente laser spaziale orbitante. E lo SCAT? Chiaro: è una sigla che sta per "squadra strategica operazioni in incognito".
Insomma, dovremo tenere gli occhi ben aperti qui, anche se a volte per i motivi sbagliati.

IN BUONA COMPAGNIA

Winback sembra proporsi come un concorrente di Metal Gear Solid e Syphon Filter, con la sua dimensione furtiva e la sua prospettiva in terza persona; non ci vuole molto, però, per capire che non può nemmeno lontanamente paragonarsi a simili colossi. L'aspetto è decente e l'azione di gioco pure, ma ci sono problemi di comandi, intelligenza artificiale e telecamera tali da far piangere dalla delusione.

PROBLEMI...

Perché? Beh, quando mai si è visto un agente anti-terrorismo che non riesce a sparare mentre corre? Aggiungiamoci poi i cattivi, che se ne stanno immobili ad attendere la morte ogni volta che noi balziamo fuori da dietro una cassa e una telecamera molto confusa. È un peccato, perché Winback ha un'atmosfera abbastanza realistica e mostra alcune buone idee, come la possibilità di scivolare dietro gli angoli eliminando i terroristi grazie al fattore sorpresa. D'altra parte, con Perfect Dark alle porte, più di un utente di Nintendo 64 potrebbe pensare che Koei in fondo sapesse di non stare facendo un gran che con questo gioco.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Destrega	77%
Ark of Time	70%
Dynasty Warriors	79%
Romance of the Three Kingdoms	90%
PTO2	81%

Multigiocatore

Come Syphon Filter 2, Winback comprende una modalità a più giocatori. Anzi, ne ha ben cinque... tutte scarse.

▲ La modalità Deathmatch potrebbe anche funzionare, ma non con quella visuale in 3a persona.

▲ Le altre modalità di gruppo sono contorte: per la maggior parte si tratta di sparare a dei cubi. Mah.

OPERATION WINBACK ABORTED...

IL MEGLIO

Rosso, colore perfetto per passare inosservati

Quando funziona, Winback funziona alla grande: balzare fuori e sparare a qualcuno è davvero grandioso. Peccato per il resto.

il giudizio

GRAFICA La grafica è mediocre ma accettabile; niente di speciale, comunque.

GIOCABILITÀ I titoli di agenti segreti fanno un successone: come ha fatto Koei a sbagliarne uno?

LONGEVITÀ La stessa di Jean-Luc quando la telecamera se ne va a spasso nel pieno dell'azione.

Verrebbe da dire "no, grazie"; a essere giusti, però, mettendoci un po' di tenacia Winback finisce per migliorare.

Voto 69%

VAMPIRE® THE MASQUERADE REDEMPTION™

La ricerca per la redenzione ha inizio nelle città medievali di Praga e Vienna e attraverso 800 anni di storia, arriva fino alle odierne New York e Londra.

Prova la ricca tradizione del gioco da tavolo creando, modificando e ospitando le tue avventure in rete.

Vivi come un vampiro cibandoti di prede umane mentre combatti per mantenere gli ultimi stralci di umanità.

Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade—Redemption is a trademark of White Wolf Publishing, Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc. © 2000 Nihilistic Software, Inc. Published and distributed by Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

IN EDICOLA IL NUMERO DI
LUGLIO

RIVISTA + 2 CD A SOLE
L. 9.900!

IL MIO CASTELLO EDITORE

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: EIDOS | EDITORE: ACII

Sword Of The Berserk: Gut's Revenge

Facciamo tutto a fettine con una **colossale** spada!

▲ Oh, mamma! Uno dei locali, contagiato dal virus, ci prende letteralmente a sculacciate!

▲ Altri schizzi di salsa di pomodoro: il nostro eroe affetta un lanciere.

Niente dà più soddisfazione di un videogioco che consente di fare tutto a pezzi schizzando sangue dappertutto.
Non apprezziamo questo tipo di violenza, ma nei giochi è divertente. Questo gioco, però, non è che un massacro ininterrotto.

SUL FILO DELLA LAMA

Armati di un'enorme spada, nel gioco dobbiamo aprirci la strada affettando legioni intere di malvagi mutanti: il risultato è davvero raccapricciante.

Affettiamoli tutti!

Il combattimento di Sword Of The Berserk è sanguinario e furioso. Ecco come funziona...

Ci sono due tipi di colpo con la spada; tenendo premuto il pulsante potremo "caricare" il colpo rendendolo più micidiale.

Sangue a fiumi! Se provocheremo abbastanza danni, saremo colti da una specie di furore e ci verranno gli occhi rossi.

A quel punto avremo a disposizione qualche istante in cui saremo ultra letali, poi ritorneremo normali.

Braccia che volano, teste mozzate ed ettolitri di sangue dappertutto. Divertente, no? Beh, per un po' sì, ma Sword Of The Berserk non ci mette molto a diventare troppo ripetitivo, il che è un peccato. Come in un Resident Evil medievale, la trama è legata a una pericolosa pianta che trasforma in mutante chiunque la tocchi. Come trama non è male, ma non basta a nascondere il fatto che il gioco è in sostanza un susseguirsi di lunghi filmati, alcuni della durata di ben 25 minuti, cuciti insieme dai già citati combattimenti. Si gioca per cinque minuti, si guarda lo schermo per 15: il titolo continua così fino alla fine. All'inizio è avvincente e divertente, ma nel complesso il tutto è troppo fiacco e limitato per tenere viva a lungo la nostra attenzione.

il giudizio

GRAFICA Graziosi filmati e sangue a volontà. Una grafica davvero notevole.

GIOCABILITÀ Non c'è molto da fare: si guarda il filmato, si combatte e così via.

LONGEVITÀ All'inizio è molto divertente, ma non impiega molto per diventare noioso.

Un'idea semplice e una buona trama non guastano, ma in definitiva è un gioco troppo elementare e ripetitivo per conquistarci.

Voto 63%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: NEVERSOFT | EDITORE: ACTIVISION

Tony Hawk's Skateboarding

Tony Hawk **sfreccia sul** Nintendo 64 **da vero re** della strada.

▲ Saltiamo sullo skate e sfoderiamo le nostre acrobazie aeree più sbalorditive.

▲ Tutta la scena del mondo non ci impedirà di cascare dall'altra parte a faccia in giù.

Il successo per PlayStation sbarca sul Nintendo 64 e lo fa in grande stile, perché questo è un titolo di skateboard veramente notevole.
Come se la cava, però sulla console Nintendo? Beh, alla grande, davvero. D'accordo, la grafica è un po' sgranata ai bordi, stranamente visto l'uso dell'Expansion Pak; inoltre mancano le meraviglie dei comandi analogici. Questo rimane però un vero paradiso per qualsiasi appassionato di skateboard. Tutte le acrobazie si effettuano per mezzo dei pulsanti C e quelli direzionali: c'è davvero un maggior controllo sul gioco rispetto alla versione per PlayStation.
Il Nintendo 64 dispone già di Wave Race e di 1080 Snowboarding e Tony Hawk Skateboarding non può certo aspirare a raggiungere il loro livello in fatto di acrobazie; rimane però un grande gioco.

il giudizio

GRAFICA Un po' sgranata a tratti, ma in generale l'animazione è buona.

GIOCABILITÀ Gare e acrobazie di prima classe, ma non molto altro.

LONGEVITÀ Non male; anche le varie modalità a due giocatori sono molto divertenti.

Pur fermandosi al terzo posto dopo Wave Race e 1080 Snowboarding, rimane un grandioso titolo a base di acrobazie aeree.

Voto 84%

Una lotta contro il tempo e una favolosa pista da skateboard. Sotto!

IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: ZED TWO | EDITORE: TAKE TWO | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PC, NINTENDO 64 | GENERE: LOGICA | GIOCATORI: 1-2

L'acqua: **l'essenza della vita...** D'accordo, ma giocarci è divertente o no? **Vediamo...**

Wetrix

Piove sul bagnato...

Più a lungo riusciremo a tenere l'acqua sull'area di gioco, maggiore sarà il nostro punteggio.

Chi avrebbe mai detto che sguazzare in una pozzanghera fosse così divertente? Beh... le anatre, no?

La ritenzione dei liquidi può essere un problema di salute... ma è anche il preciso scopo di questo gioco!

Gli utenti del Dreamcast possono finalmente aspettarsi un gioco di enigmistica capace di tenerli davvero incollati allo schermo.

In generale gli sviluppatori hanno creato per il Dreamcast giochi innovativi ma Zed Two ha scelto un'altra strada, realizzando una conversione del più "umido" tra i titoli per PC. Il che, visto il successo dell'originale, potrebbe costituire un'ottima mossa per questa casa. La grafica non è la prima preoccupazione in questo genere di titoli e non raggiunge infatti la consueta qualità da Dreamcast; il limite, però, è più che compensato dall'azione di gioco. A volte, specie nei livelli più avanzati, può risultare difficile manovrare i blocchetti 3D che cadono, ma Wetrix offre comunque molte ore di grande divertimento.

Acqua, acqua!

Come molti altri titoli, Wetrix dà il meglio di sé nelle sfide a due. Scarichiamo qualche bomba addosso al nostro amico e... diciamogli addio!

il giudizio

GRAFICA Gli effetti sono carini, ma a dire il vero Wetrix non è esattamente una gioia per gli occhi.

GIOCABILITÀ La bizzarra visuale può rendere difficile capire dove stia andando l'acqua.

LONGEVITÀ In compagnia di un amico può durare mesi; in solitario però tende ad annoiare.

Wetrix è un gioco carino e degno di attenzione, ma si tratta di una conversione da PC e non di una vera novità.

Voto 74%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 89.900 | SVILUPPATORE: RADICAL | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Diamo il benvenuto a Jackie Chan, il folle maestro **di arti marziali!**

Jackie Chan's Stuntmaster

Improvvisare

Proprio come nei film di Jackie Chan, per battere i nemici dovremo sfruttare tutto ciò che ci circonda: rovesciare tavoli, brandire padelle e sfondare qualche tetto. Malgrado tutte queste finezze, però, nel complesso il gioco ricorda troppo un picchiaduro vecchio stile a scorrimento laterale... il che non è bene.

Jackie rifà l'arredamento, per poi occuparsi dei connotati al cattivo di turno. Che eroe!

Il nostro amico prende un avversario a padellate in faccia... sarà una mossa regolare nel kung-fu?

Jackie Chan, il celebre lottatore di kung-fu, in un videogioco: infallibile come idea, no?

Affrontando le arti marziali con uno stile da cartoni animati, il nostro Jackie si tuffa in un'avventura tridimensionale. La sua missione sarà salvare il nonno, prigioniero di alcuni loschi tipi e di un clown. L'azione ricorda un platform game nelle parti in cui ci si arrampica sui tetti per raccogliere bonus vari; a terra, invece, si svolgono le scazzottate con i cattivi. Il tutto ha un'atmosfera un po' zuccherosa, all'insegna di "kung-fu e allegria". Il tentativo di riprodurre in questa veste un personaggio agile e scattante, però, finisce per risultare un po' fiacco. Jackie ha una strana testa quadrata e il gioco finisce per rappresentare più che altro una parodia del kung-fu. Malgrado alcune sequenze entusiasmanti, è un titolo che manca di mordente. Rimbalzare tra una parete e l'altra è anche divertente per un po', ma ci aspettavamo qualcosa di più.

Ooops! Il nostro super-lottatore prende una scorciatoia imprevista per il cortile sottostante e manca completamente il bonus del drago.

il giudizio

GRAFICA Tutti i personaggi sembrano pupazzi gonfiabili. L'effetto è un po' scarso.

GIOCABILITÀ Non esaltante, ma abbastanza movimentata da risultare divertente.

LONGEVITÀ Non è certo il gioco più esteso del mondo ed è anche un po' troppo lineare.

Senza infamia e senza lode: un gioco decente che sfrutta le doti spettacolari di Jackie. Ci siamo divertiti molto... per un po'.

Voto 65%

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: EA | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-4

Parco macchine

Mai visto un gioco in cui si potessero demolire tutti questi bolidi super-costosi. Diamo un'occhiata ai modelli!

La 550 A o Spyder era decisamente potente per l'epoca: costruita nel 1956, contava ben 135 cavalli.

Mmm... classico stile anni '80. La Porsche 924 turbo può sfrecciare a oltre 220 chilometri orari. Pista!

Ed ecco il sogno di tutti noi: la Porsche 959. 450 cavalli? Praticamente un missile!

Decisioni...

Una corsa rapida? Caccia alla bandiera? Un folle inseguimento con la polizia? Il divertimento non scarseggia di certo in Porsche 2000, ricco di attrattive sia per i giocatori occasionali sia per gli appassionati.

Visitiamo l'esposizione in modalità Evolution e sbaviamo sui bolidi non accessibili fin dall'inizio.

Tra una gara e l'altra godiamoci i filmati che ritraggono modelli Porsche classici.

Finalmente **potremo sfrecciare** con una Porsche **andando** a sbattere **dappertutto!**

Need for Speed Porsche 2000

La serie Need For Speed non è mai stata celebre per la sua qualità. Peccato, perché tutti questi giochi contengono buone idee, tipo gli inseguimenti con la polizia, che altri titoli hanno sfruttato al meglio.

SFASCIACARROZZE

Però, però... Questo è un Need For Speed decisamente divertente, malgrado i suoi predecessori. Come si intuisce dal titolo, il gioco è interamente dedicato al mondo delle fiammanti Porsche. Ci sono un sacco di macchine, dai modelli anni '50 in avanti e la loro manovrabilità è fedele alla realtà. Fare un giro su una 256 Coupé del '62, quindi, sarà decisamente diverso dallo sfrecciare a bordo di una 944 turbo. La prima cosa che colpisce del gioco è il numero delle modalità a disposizione. Ci sono gare di ogni tipo, tra cui una modalità "progressiva" alla Gran Turismo, in cui potremo potenziare costantemente la nostra macchina e acquistarne di nuove. C'è poi la notevole modalità Factory, in cui vestiremo i panni del collaudatore e metteremo alla prova potenti nuovi modelli.

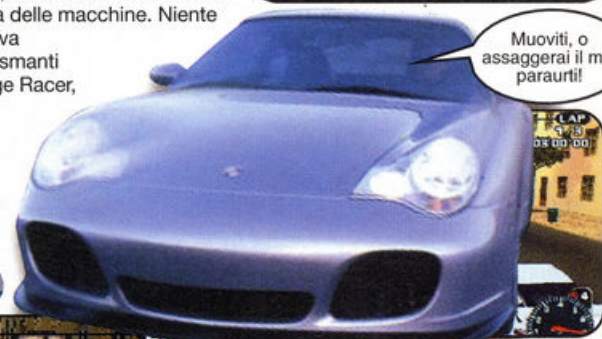
COSÌ COSÌ

Avremo quindi molto da fare e bolidi a bizzeffe con cui farlo. Malgrado l'ottima grafica, a tratti perfino superiore a quella di Gran Turismo, e la ricchezza di opzioni l'azione di gioco risulta però un po' fiacca, a causa della discutibile manovrabilità delle macchine. Niente slittate in curva superentusiasmanti modello Ridge Racer, quindi. Nel complesso, l'enorme ricchezza di opzioni ne fa comunque un titolo molto valido.

Chiamate la polizia! Anzi, no: è proprio qui dietro di noi!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Need for Speed 2	70%
Need for Speed 3	73%
Sports Car GT	N.D.
Nascar 2000	50%
V-Rally 2	91%
F1 2000	80%

Muoviti, o assaggerai il mio paraurti!

IL MEGLIO

Pigiamo a tavoletta e superiamo l'avversario all'interno. "Togliti di mezzo, carriola!".

il giudizio

GRAFICA Veramente brillante. Le immagini sfrecciano rapidissime: grandioso!

GIOCABILITÀ L'imbarazzo della scelta quanto a opzioni. Le corse potevano però essere più divertenti.

LONGEVITÀ Se ci immergeremo in questo titolo, saremo occupati per un bel pezzo.

Rapido, fiammante e divertente: manca però quel "qualcosa" che ha fatto grande Gran Turismo. È una buona alternativa...

Voto 84%

Il fatto è
che così bene
non lo avete
mai giocato.
TELE +
CLASSIC BILLIARD
L'UNICO
GIOCO
DI BILIARDO
ALL'ITALIANA
!!!!!
Probabilmente non avete mai giocato su biliardi così belli e precisi. Forse non avete avuto neanche un maestro, un bravo maestro, che vi guidasse nel tiro, nella direzione e nella copertura.
Adesso, a tutto questo, potete rimediare. Tele+Classic Billiard è la scuola, la palestra, la sfida che vi si addice, la grande occasione per tirare fuori lo spaccone che è in voi e tirare giù quei dannati 5 birilli.
MICROÏDS
fallo per gioco.

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: SQUARESOFT | EDITORE: SQUARE EUROPE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

Ci va **un'avventura** nell'**Europa medievale?** Come **no!**

Vagrant Story

Colpito in pieno!

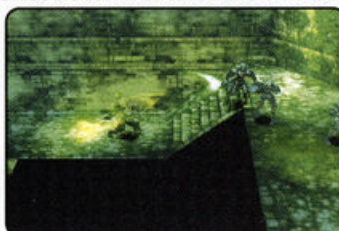
Il sistema di combattimento Target Dom è davvero notevole. Premiamo il pulsante di attacco: il gioco si ferma e compare un reticolato sferico. Scegliamo il punto da colpire e... all'attacco!

▲ Il sistema di combattimento è molto più preciso che nella maggior parte dei giochi di ruolo e richiede tattica.

▲ Scelta la parte del corpo del nemico da colpire, Ashley attacca!

E ora, in fucina!

Come veri fabbri, potremo forgiarci le nostre armi. Le diverse combinazioni sono infinite!

▲ La nostra spada ci sembra troppo corta? Niente paura...

▲ ...con un colpetto qua e uno là potremo aumentare dimensioni ed efficacia della nostra arma.

▲ Abbiamo una marea di armi a nostra disposizione: scegliamo con giudizio... o peggio per noi!

Non sono molte le aziende che possono vantare il curriculum di Square. In Giappone è già di una delle case di sviluppo più importanti, ma dovrà faticare ancora un po' per raggiungere il numero uno qui in Europa. Giochi come Vagrant Story sembrano lo strumento ideale per riuscirci.
È semplicemente grandioso!

IL NOSTRO EROE

L'eroe del gioco è Ashley Riot, agente dell'unità d'élite Riskbreaker dei cavalieri della pace Valendia. Si ritrova nel bel mezzo di un violento conflitto tra i cavalieri della spada purpurea e la setta di Mullenkamp, nella città di Lea Monde. Come se non bastasse, Ashley è l'indiziato numero uno per l'omicidio del marchese Bardorba. Starà a noi dimostrare la sua innocenza e scoprire la verità sul delitto. Tutti gli indizi puntano verso Sydney Losstarot, il crudele capo della setta Mullenkamp. La trama però si complica ben presto, con il coinvolgimento di sempre più personaggi.

ALL'AVVENTURA

Non crediamo però che Vagrant Story sia una specie di Cluedo: assomiglia di più a un Metal Gear Solid medievale, che combina azione, avventura ed elementi da gioco di ruolo. Se in Metal Gear Solid si trattava di sgusciare qua e là, qui ci sarà più da correre da una stanza all'altra massacrandone gli occupanti e raccogliendo informazioni utili per aumentare il nostro livello. L'azione è molto lineare e tutti i combattimenti sono in tempo reale. Occhio, però: è un titolo Square, quindi c'è ben di più che un semplice massacro continuo. Il sistema di combattimento ricorda quello di Parasite Eve, ma è più elaborato.. Questo geniale sistema è solo uno degli elementi complessi ma facilmente comprensibili del gioco. Dopo aver affettato il primo

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Gioco	Voto
Final Fantasy Tactics	90%
Final Fantasy 8	97%
Parasite Eve	91%
Saga Frontier 2	86%

Guida alla magia

I nemici che abbatteremo man mano lasceranno cadere pagine di un leggendario libro degli incantesimi. Ce n'è uno in ogni pagina e potremo servircene contro i cattivi che incontreremo.

▲ Nessun gioco a base di folletti può rinunciare a un po' di magia. Sarebbe come Tom senza Jerry...

▲ I nemici diventano sempre più grossi, perciò ci serviranno attacchi sempre più potenti. Dovremo essere veloci come gatti e scaltri come scoiattoli...

▲ Sapremo di aver fatto qualcosa di buono quando vedremo sullo schermo splendidi effetti speciali come questi. "Bim bum, bam... ecco una colomba!".

Ecco il cast!

Ashley è membro dei cavalieri della pace di Valendia, delle specie di "teste di cuoio" di 600 anni fa.

Callo fa parte dell'unità informativa dei cavalieri. È lei a svolgere le ricerche per le indagini di Ashley.

Sidney è a capo della setta religiosa Mullenkamp. Molto potente, è il sospettato numero uno di Ashley.

John è un pezzo grosso della setta Mullenkamp: ha organizzato lui l'occupazione della tenuta del marchese.

Bestiale!

Ci attende un'impressionante varietà di nemici. Bestiacce, draghi, fantasmi, zombi e stregoni... ognuno con abilità, punti deboli e attacchi specifici.

▲ L'annuale grigliata delle fate è finita in un disastro.

▲ Individuiamo i punti deboli della creatura, poi usiamo l'attacco adatto.

▼ Alla faccia della gobba... o è un corno?
▼ Potremo battere questo lucertolone solo trasformandoci in una nuvola di polvere.
Grosso eh? Ma, come si dice, più sono grossi, più rumore fanno quando cadono...

Ashley si rende conto che il fumo durante l'adolescenza ha davvero arrestato la sua crescita.

drago, Ashley otterrà l'abilità di effettuare attacchi a catena. Potremo cioè sferrare più colpi consecutivi affrontando i mostri e ogni nuovo attacco ci frutterà ben più che un semplice danno all'avversario. Oltre a queste combo a catena e ad altri strumenti di difesa, avremo a disposizione un impressionante arsenale di armi e incantesimi. Tra i più innovativi troviamo il Break Art, che ci consente di sacrificare parte della nostra stessa energia per infliggere gravi danni a un nemico.

"...l'attacco più innovativo è il Break Art, in cui sacrifichiamo parte della nostra energia per fare danni..."

COMPLETISSIMO

I menu e le combinazioni possibili sono numerosissimi, ma l'interfaccia di Vagrant Story è relativamente facile da imparare e ci permette di accedere a ogni cosa semplicemente premendo il pulsante L2. Questa sorta di ossessione per i menu e la personalizzazione non finisce qui: potremo perfino forgiarci le nostre armi! Vagrant Story non sarà forse il gioco più esteso del mondo, ma la complessità del sistema di combattimento e la tensione della trama gli conferiscono una ricchezza non comune. Nemmeno Vagran Story, però, è esente da difetti. La traduzione dei dialoghi dei personaggi attraverso didascalie è ottima, ma sarebbe stata ancora migliore se si fosse fatto uso anche delle voci. Inoltre, una parte eccessiva del gioco è dedicata alla risoluzione degli enigmi: la cosa rischia di diventare ripetitiva. Nel complesso, Vagrant Story è un acquisto d'obbligo per chiunque ami i giochi di ruolo, di avventura, di azione, gli enigmi... insomma, per tutti.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	1
Armi	oltre 100
Stanze	oltre 100
Attacchi Break Art	oltre 10

IL MEGLIO

Il sistema di combattimento è geniale, ricco di combinazioni e varietà.

il giudizio

GRAFICA Una gioia per gli occhi: un'illuminazione mozzafiato e personaggi perfettamente modellati.

GIOCABILITÀ I menu sono innovativi e articolati quanto quelli di Final Fantasy 8.

LONGEVITÀ Non ci metteremo molto ad affettare l'ultimo degli assassini.

La squadra di Final Fantasy Tactics ha colpito ancora, con un altro epico titolo di avventura.

Voto 93%

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: KALISTO | EDITORE: MIDWAY | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Saliamo a bordo e **prepariamoci a correre!** Ci aspetta **una gara** a base di **mostruosi camion!**

4 Wheel Thunder

I giochi di corse: cosa farebbero le console senza questo tipo di titoli? Nulla, appunto. Benvenuti quindi a 4 Wheel Thuner, che va a unirsi a Sega Rally nel settore motori.

È TUTTO SUO PADRE

Si tratta della conversione di un titolo da sala giochi, come nel caso di Sega Rally e di Hydro Thunder, ed è una conversione perfetta, praticamente identica all'originale. La grafica è ottima, non c'è dubbio: ma il gioco è divertente o no? Beh... sì. Non eccezionale, ma è una bella scorribanda a base di sbandate, slittate e colossali camion.

Ci sono piste al chiuso, tortuose e ben realizzate, circuiti all'aperto che sono l'elemento migliore del gioco e in più qualche scorciatoia e qualche salto.

CONFRONTI

In effetti, 4 Wheel Thunder è in gran parte l'equivalente terrestre di Hydro Thunder. Come in quest'ultimo, per vincere occorre acchiappare ogni singolo bonus turbo di entrambe le ben note varietà. Tutta questa super-accelerazione è entusiasmante, ma rischia anche di stancare.
Per vincere è necessario centrare tutti i bonus e quindi non è necessaria una particolare abilità nella gara, al di là della capacità di usare il freno a mano nelle curve. Grande divertimento all'inizio, quindi, ma il gioco diventa rapidamente un po' noioso e non può certo competere con Hydro Thunder.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
Ultimate Race Pro	82%
Nightmare Creatures	80%
The Fifth Element	33%
Dark Earth	87%

Più veloce!

I turbo sono tutto in 4 Wheel Thunder. Ce ne sono di due tipi e dovremo acchiapparli tutti per vincere.

Il turbo blu ci dà un'accelerazione di quattro secondi ed è il tipo più comune. Prendiamoli tutti!

Ah-ha! Questo è meglio. Il turbo rosso ci dà una possente spinta da nove secondi: se guideremo come si deve, non faremo in tempo a esaurirla.

In ogni caso, prendiamo tutti i turbo. Alcuni sono nascosti in posti fuori mano, tipo in cima a una rampa.

▲ Sebbene le arene coperte siano ben realizzate, il divertimento vero è sui circuiti all'aperto.

All'aria aperta!

In 4 Wheel Thunder ci sono due tipi di piste: al coperto e all'aperto. Diamo loro un'occhiata...

▲ Le piste interne si trovano in enormi stadi pieni di curve tortuose.

▲ Quelle esterne sono molto, molto meglio. Vaste, ben strutturate e zeppe di brividi.

IL MEGLIO

Acchiappiamo il turbo e prendiamo il volo!

il giudizio

GRAFICA Veramente grandiosa, fenomenale: allo stesso livello della versione da sala giochi.

GIOCABILITÀ Si corre e basta: l'unica cosa che conta è centrare i turbo.

LONGEVITÀ La modalità a due giocatori è divertente, ma quella singola non è molto estesa.

4 Wheel Thunder è divertente per un po', ma l'emozione si esaurisce ben presto. Non sopravviverà a lungo sul nostro Dreamcast.

Voto 69%

IN USCITA A: LUGLIO | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: VIRGIN | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

Capcom farebbe meglio a modificare il titolo dei vari seguiti: **sta diventando un po' confuso!**

Street Fighter EX 2 Plus

Sì, ma è piatto!

Con i suoi personaggi poligonali, Street Fighter EX 2 Plus sembrerà anche tridimensionale, ma rimane un picchiaduro a due dimensioni.

Diversamente che in Tekken 3 e persino in Ehrgeiz, qui non c'è libertà di movimento. L'azione è in 2D come sempre...

Se gli originali Street Fighter non ci sono piaciuti, questo non ci farà certo cambiare idea. È solo un po' più carino.

Non è facile stare dietro a tutti i vari Street Fighter. C'è la serie originale, il cui terzo capitolo uscirà presto per Dreamcast; c'è la serie Alpha, di cui si parla a pagina in queste stesse pagine e c'è la serie EX, a tre dimensioni! L'azione di gioco è sempre quella e a dire il vero non è cambiato molto rispetto al primo titolo EX. La grafica è un po' più notevole e c'è qualche piccola novità tipo la modalità Excel Moves che consente al giocatore di creare le sue combo, ma non molto altro. Comunque, è sempre divertimento puro e semplice.

Pappemolli!

▲ I nuovi personaggi sono una gradita novità: potevano anche dare loro delle personalità più forti, però.

il giudizio

GRAFICA La grafica è stata migliorata rispetto al primo EX e l'insieme è molto gradevole.

GIOCABILITÀ I comandi sono simili a quelli della serie a 2D, ma avrebbero potuto essere più veloci.

LONGEVITÀ 23 personaggi da affrontare e un sacco di segreti e di extra: avremo un bel po' da fare.

Un ennesimo Street Fighter: di certo non sarà l'ultimo, ma finché il livello sarà questo, tanto meglio!

Voto 81%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: DREAM FACTORY | EDITORE: SCEE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

Cloud e Tifa hanno fatto **faville** in Final Fantasy 7, **ma come se la cavano** sul ring?

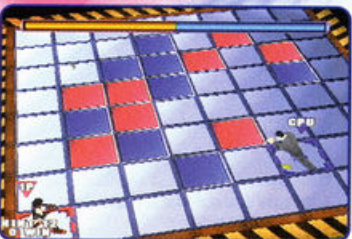
Ehrgeiz: God Bless the Ring

Meglio armati

È facile superare tutto il gioco scegliendo un personaggio provvisto di una buona arma, tipo Cloud, mentre è più difficoltoso cavarsela con i personaggi che combattono a mani nude. Ehrgeiz è privo di equilibrio quanto al livello dei combattenti, ma i mini-giochi bilanciano in gran parte i limiti della modalità di combattimento.

▲ Cloud si butta a testa bassa sul ring. Ahia!

▲ Le arene disposte su più livelli sono una novità, ma spesso finiscono per ostacolare la rissa...

Tobal è stato il primo tentativo di Square di lasciare una traccia durevole in un genere per lei nuovo e che vanta concorrenti come Tekken. Il gioco ha avuto un seguito e ora Dream Factory ha creato il picchiaduro numero tre della serie. Di norma un seguito rappresenta un passo avanti rispetto al predecessore, ma purtroppo Ehrgeiz è più che altro un passo indietro rispetto al brillante Tobal 2. La sua maggiore debolezza è la sua azione di gioco semplicistica e priva di equilibrio. Il combattimento in sé non resisterebbe a lungo, ma per fortuna i numerosi mini-giochi aumentano la longevità e la ricchezza di questo titolo. Un picchiaduro, però, dovrebbe stare in piedi grazie al combattimento. Gli appassionati di Final Fantasy potrebbero dargli un'occhiata.

▲ Ehrgeiz è zeppo di bizzarrie giapponesi, ma noi europei preferiamo i picchiaduro senza fronzoli. Meno polpi e più cazzotti, prego.

il giudizio

GRAFICA I livelli tridimensionali non sono male e l'animazione conta 60 fotogrammi al secondo.

GIOCABILITÀ L'azione è priva di equilibrio: alcuni personaggi sono troppo superiori agli altri.

LONGEVITÀ La modalità Arcade dura poco, ma i mini-giochi ci terranno impegnati per un po'.

Decisamente una delusione per tutti coloro che speravano in un nuovo favoloso Tobal; potrebbe però piacere ai nuovi utenti della serie.

Voto 71%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: LUCASARTS | EDITORE: LUCASARTS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1-2

Spade laser? Cavalieri Jedi? **Rivivere il film** dell'anno scorso? Affermativo!

Jedi Power Battles

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Titolo	Voto
La Minaccia Fantasma	75%
Master of Teras Kâsi	60%
Dark Forces	68%
Rebel Assault 2	57%

All'arrivo di questo gioco tratto da La minaccia fantasma, la nostra sede era immersa in un silenzio carico di aspettative.
Avremmo potuto affrontare Darth Maul? Ascoltare la favolosa colonna sonora di Guerre Stellari? Cancellare Jar Jar dalla faccia del pianeta Naboo? Beh, la risposta è sì in tutti e tre i casi, ma l'esperienza ci ha lasciati un po' freddini. Per fortuna, Jedi Power Battles è pronto a riscaldarci di nuovo... forse.

SEGUA QUEL FILM!

Come La Minaccia Fantasma, Jedi Power Battles segue alla lettera la trama del film, le cui scene chiave sono riprodotte alla perfezione.
Gli sviluppatori ci hanno perfino messo qualche idea originale, come grossi robot, droidi volanti e pesci-mostro, oltre ad alcuni nuovi boss.
In soldoni, questa è una nuova versione del primo gioco, senza tutti gli enigmi e con molto, molto più combattimento. Non è una cattiva idea: dopotutto, a chi è davvero piaciuto il primo gioco?
Si potrebbe pensare a un successone, quindi. Purtroppo non è così: qui dentro non c'è abbastanza "gioco". Non è un picchiaduro, poiché le combo sono troppo poche e mancano gli scontri uno-contro-uno e non ci sono abbastanza salti per definirlo un platform game. Insomma, è un titolo sperduto nelle paludi di Dagobah, che non appartiene né all'una né all'altra categoria. Se mai dovessimo riuscire ad arrivare in fondo, comunque, troveremo ad attenderci qualche bonus. Si tratterà di personaggi extra, come Darth Maul, la regina Amidala e il capitano Panaka, o delle nuove modalità di gioco descritte nel paragrafo "I segreti della Forza", oltre a una speciale e micidiale spada laser.

IL MEGLIO

13957 Credits:1

Nel livello bonus potremo impersonare uno dei Droideka.

Usa la Forza!

Ci serve più potenza di fuoco? Assicuriamoci che la linea blu sotto la barra dell'energia sia al massimo e premiamo R1 insieme a △ per attuare i super-attacchi.

▲ L'attacco volante con la spada è tra i nostri preferiti, perché può abbattere fino a otto nemici in una volta. Ottimo anche contro il fuoco dei laser.

▲ Un bel detonatore termico è sempre l'anima della festa, ammettiamolo...

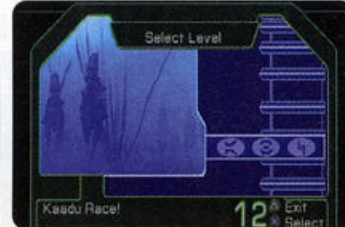
▲ L'attacco di Obi Wan fa un bell'effetto, ma spesso può colpire un solo bersaglio. Meglio mettere mano ai detonatori.

Tattiche

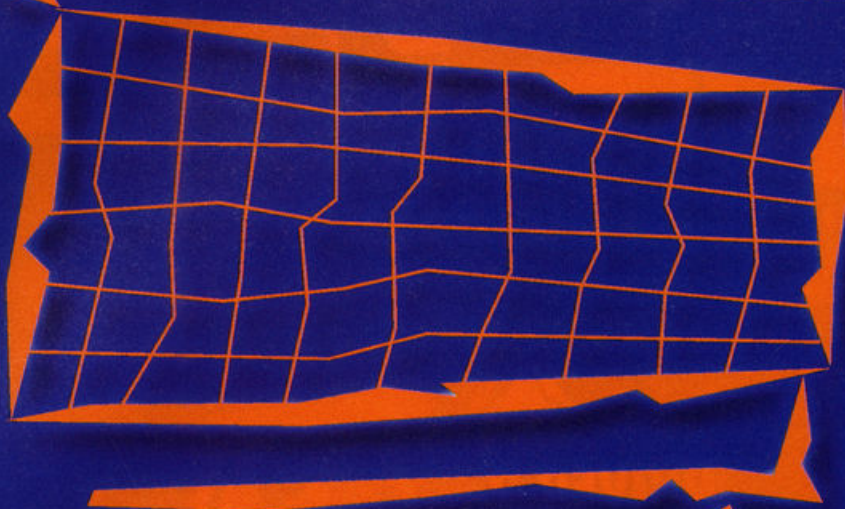
Per avere più probabilità di cavarcela, facciamo avvicinare l'avversario e blocchiamolo con la spada.

In questo modo il nemico più vicino si trasformerà in un utile scudo... finché i suoi compagni non lo abbatteranno.

I segreti della Forza!

Visto che probabilmente non useremo il gioco principale più di una volta, Lucasarts ha inserito quattro mini-giochi!

▲ Pestiamo i pulsanti fino alla vittoria in questo mini-gioco di corse Kaadu.

▲ Nei panni di un malvagio Droideka, diamo una lezione a quei presuntuosi Jedi.

▲ Affrontare i Gungan sarebbe stato più divertente se avessimo potuto far fuori Jar Jar...

...C'é chi preferisce chiedere consigli e acquistare al prezzo migliore da...

Software Universe®

www.softwareuniverse.it

(Questo mese tante promozioni sui prodotti PlayStation™, Console e PC)

Gruppo GRG Srl - Tutti i marchi, i nomi e i loghi riportati appartengono ai legittimi proprietari - Studio grafico: High Resolution Tel. 0429.76.31.26

È IN EDICOLA

IN REGALO
UNA GUIDA COMPLETA DI 64 PAGINE A VAGRANT STORY

RIVISTA+ GUIDA A SOLE L. 8.000

PLAYSTATION™ ALLA MASSIMA POTENZA!

N°46 L.8000

UN LIBRETTO IN REGALO!

PlayPower Station

ANNO V • N°7 • LUGLIO 2000

CALCIO BRASILIANO
RONALDO V-FOOTBALL
Il 'fenomeno' dei giochi di calcio!

20 RECENSIONI
Colin McRae Rally 2.0
Jedi Power Battles
Die Hard Trilogy 2
Vagrant Story
UEFA 2000
Euro 2000
e molti altri!

SPECIALE
DRIVER 2
8 pagine straripanti di splendide nuove immagini!

SOLUZIONE COMPLETA
RESI SURVIVOR

PS2PAL
Ormai sappiamo tutto! La nuova data di uscita, le caratteristiche...

UN LIBRO DI 64 PAGINE IN REGALO!
VAGRANT STORY
LA GUIDA COMPLETA AL GIOCO!

LA GUIDA COMPLETA AL PIÙ BEL GIOCO DI RUOLO PER PLAYSTATION!

IL MIO CASTELLO EDITORE

Sopravvivere...

Se vorremo andare a caccia della super spada laser dovremo abbattere tutti i cattivi del gioco. All'inizio non sarà difficile, ma dopo aver fronteggiato 40 droidi STAP dovremo fare appello alle nostre ultime briciole di energia.

Se ci faremo colpire troppe volte ci toccherà ricominciare da capo.

... in soldoni, Jedi Power Battles è una versione aggiornata del primo gioco, senza gli enigmi e con più combattimento...

UN GIOCO DURO

Difficilmente, però, riusciranno in molti a terminare questo gioco, che è tra i più frustranti che ci sia capitato di incontrare da un bel pezzo.
La prospettiva di ricalcare la trama del film abbattendo ogni avversario in vista a colpi di spada dovrebbe riempirci di emozione, ma dopo un'ora di gioco l'entusiasmo si trasformerà in disperazione.
Non che sia impossibile, ma certo non gli avrebbero fatto male un po' di "magia da videogiochi" vecchio stile e un uso più innovativo del versatile motore di gioco.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	14
Armi	2
Personaggi	8
Gungan	1

Sembrano gentili, ma se daremo loro fastidio scateneranno i Jedi contro di noi.

Ciao, Sam!

Dopo "Pulp Fiction", Samuel L Jackson è considerato l'attore più tosto del cinema.

Riesce perfino a soffiare al nostro Ewan il titolo di Jedi più elegante della galassia. Evidentemente non serve il codino per essere un buon Jedi.

il giudizio

GRAFICA Qualche buono spunto c'è, ma non abbastanza per Games Master.

GIOCABILITÀ È divertente a sprazzi, ma ha troppi difetti per esserne davvero entusiasti.

LONGEVITÀ È talmente difficile che nemmeno Yoda riuscirebbe a completarlo.

L'inizio non è male, ma presto la tremenda difficoltà e l'azione irritante finiscono per stancare.

Voto 68%

IN USCITA A: ORA | FORMATO: NINTENDO 64 | PREZZO: L. 126.500 | SVILUPPATORE: KEMCO | EDITORE: KEMCO

Daikatana

Arriva il **chiacchierato sparatutto**... con la **giustificazione** della mamma.

Spariamo alle cose per migliorare la nostra velocità, precisione e potenza di attacco, come in un gioco di ruolo.

Lo Shockwave produce questo simpatico effetto. Purtroppo le altre armi sono decisamente scarse.

Povero Daikatana... tutta questa attesa e non riesce a stupirci.
Dopo tre anni di lavorazione nelle mani di John Romero, co-autore di Doom e Quake e dopo aver riscosso un notevole successo tra il pubblico degli sparatutto per PC, il gioco sbarca finalmente sul Nintendo 64 in contemporanea con un certo Perfect Dark.
Ora, questa versione sviluppata da Kemco assomiglia di fatto a una semplificazione del titolo per PC, ma senza l'ombra di qualsiasi elemento in grado di entusiasmare il pubblico. OK, potremo affinare la nostra abilità come in un gioco di ruolo: è una piccola novità.
Anche i mutamenti nelle armi e nei livelli nel corso del gioco, tra un massacro e l'altro, non sono male. Niente da temere, però, per i vari Quake 2. I nemici sono più ottusi che mai e i livelli, dall'aspetto modesto, sono zeppi dei più ovvii enigmi a base di interruttori da azionare e porte da aprire.
Non dovremo fare sforzi, dunque. Si tratta di un titolo noioso, che quasi stona sulla stessa console che ospita Joanna Dark.

il giudizio

GRAFICA Brutte texture e scarsa definizione. Qualche arma produce effetti decenti.

GIOCABILITÀ Uno sparatutto accettabile ma mediocre, con un'atmosfera da viaggio nel tempo.

LONGEVITÀ La modalità per un giocatore ha dimensioni sufficienti, ma quella di gruppo è scarna.

Tutt'altro che il mega-gioco che ci aspettavamo: Daikatana si rivela uno sparatutto molto mediocre.

Voto 60%

I nemici sono un po' tonti e non attaccano finché non ci piazziamo davanti a loro.

PERIFERICHE

È la guerra delle periferiche. Ma a cosa serve? Beh, in realtà si tratta di un modo molto efficace di vedere cos'è meglio di cosa. Così, abbiamo messo in fila un po' di joypad e abbiamo lasciato che si scannassero tra loro.

LE PERIFERICHE PER IL GIOCATORE PROFESSIONISTA... LE PERIFERICHE PER IL

> CYBER SHOCK

I componenti aggiuntivi a infrarossi non nascondono il fatto che i pulsanti sono troppo ravvicinati e con un'angolazione troppo ampia e non si è mai sicuri di quale si stia premendo.

PRODOTTO DA: BLAZE
WEB: WWW.KONSOLE.DE
PREZZO: CIRCA 92.000 LIRE

47%

> SHOCKHAMMER

Tenerlo da' una sensazione un po' strana e il D-pad non è affidabile, ma abbastanza resistente.
I pulsanti laterali sono un po' fiacchi. Sulla praticità vince lo stile.

PRODOTTO DA: THRUSTMASTER
TEL: 0332/803111
PREZZO: L. 49.000

59%

VERDETTO:

Shockhammer è risultato il migliore, per il semplice fatto di non essere scarso come il Cyber Shock; ma ci va vicino. Avremmo preferito una qualità più elevata.

> D2 DREAMPAD

Visto che il design del pad ufficiale del Dreamcast non è dei migliori, non sorprende che un paio di prodotti di terze parti lo facciano decisamente sfigurare. Similmente al pad di Mad Catz, anche il pad del Dreamcast ha le maniglie inclinate verso l'esterno, rendendolo molto più facile da afferrare. Lo stick analogico è dotato di un'utile ondulazione per un'impugnatura ancora migliore e i pulsanti del grilletto sono veramente veloci. Buono.
Non molto bello da guardare, ma notevolmente efficace.

PRODOTTO DA: VENOM/MEERKATS
WEB: WWW.EBWORLD.COM
PREZZO: CIRCA 55.000 LIRE

81%

> MPA

Un adattatore per modalità multigiocatore di un viola vibrante. Una macchia di colore nel grigio mondo della Playstation. Fortunatamente, il colore non ha alcuna influenza sulla resa: l'adattamento è perfetto e c'è anche un comodo alloggiamento per la memory card sull'estremità superiore.
Con giochi come V-Rally 2 e Smash Court Tennis in giro, si tratta di un investimento intelligente.

PRODOTTO DA: WILD THINGS
WEB: WWW.EBWORLD.COM
PREZZO: CIRCA 55.000 LIRE

77%

> PRO CARRY CASE

Sebbene si tratti di una borsa di aspetto piuttosto gradevole e dotata anche di maniglia, essenziale per il trasporto, ha un difetto. Gli scomparti per i joypad sono così stretti che non ci sta l'attacco dei cavi.
Perciò si rimane con i pad che sporgono in fuori e cavi ovunque. Mah!

DIRTIBUITO DA: BLAZE
WEB: EBWORLD.COM
PREZZO: CIRCA 60.000 LIRE

56%

CLEARVOICE

Questa bellezza è un microfono digitale da usare con i programmi di riconoscimento vocale, ma non si tratta di un microfono a cuffia. In effetti, è un microfono da posizionare sulla scrivania mentre andiamo su e giù per la stanza componendo il nostro romanzo. Dotato di quattro microfoni interni e di un elaboratore di segnale che distingue tra la nostra voce e gli altri suoni. Notevole.

PRODUUTTORE: LABTEC
WEB: WWW.LABTEC.COM
PREZZO: CIRCA 310.000 LIRE

80%

MC2 WHEEL

Potrebbe sembrare un po' troppo vistoso, ma prima di fare troppe storie per l'esterno a due colori dovremmo tener presente che si tratta, in effetti, di un volante eccellente. Il pannello LED dell'accelleratore può non essere il massimo dell'estetica, ma di certo darà le sue soddisfazioni quando supereremo Colin McRae più veloci di un fulmine.
Ebbene sì, questo volante consente di sterzare al meglio.
Chiunque ci abbia lavorato ha fatto veramente un bel lavoro.

PRODOTTO DA: MAD CATZ
TEL: 02/4886711 (3D PLANET)
PREZZO: L. 145.000

87%

CYBORG 3D

L'aspetto futuristico si unisce a un mare di funzioni.
Pieno di pulsanti, tutti programmabili per adeguarsi alle nostre preferenze personali. Il mondo del PC è zeppo di joystick di altro livello ma, anche se non spiccherà mai nel mucchio, colpisce comunque.

PRODOTTO DA: SAITEK
TEL: 02/4886711 (3D PLANET)
PREZZO: L. 190.000

83%

SUL PROSSIMO NUMERO

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Claudio Menegatti
Publisher Andrea Minini Saldini
Editor Paolo Paglianti
Segreteria di redazione Pierpaola Eraldi
Coordinamento Redazionale Cristina Gentile

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
oku@okustudio.com
Direttore Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico Michela Rossetti
Hanno collaborato: Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer Claudio Cuna
Direzione Amministrativa Clara Gazzola
Assistenti di direzione Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Donizia Ricci

Il Mio Castello Editore SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PC Review, PlayStation Plus, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Limited, Inghilterra 1995-1997. Tutti i diritti riservati.

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 22,9%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese (MI)

Coordinamento della Produzione Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito Yellow & Red
Stampa Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

IN ARRIVO:

THE BOUNCER • FINAL FANTASY 9 & 10 • METAL GEAR SOLID 2

Tomb Raider 5 • Dinosaur Planet • Sonic Adventure 2 •
Le ultime notizie su X-Box, Dolphin, PlayStation2 e Dreamcast!

Andiamo alla scoperta dei videogiochi che giocheremo a Natale!

INOLTRE

Tony Hawk's Skateboarding 2 • Power Stone 2 • Legend of Zelda: Majora's Mask • Wacky Races • Alien Resurrection • Fur Fighters • Ecco the Dolphin • Spiderman • WTC World Touring Cars • Stunt Racer 3000 • Ultimate Fighting Championship • Tenchu 2 • Sydney 2000 • Pokémon Yellow • Colin McRae 2.0 • In Cold Blood • Samba De Amigo e molto altro ancora!

IN EDICOLA: ALLA FINE DI LUGLIO

© Disney
www.disney.it
Non chiamateli giocattoli.
Disney · PIXAR
TOY STORY 2
Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come gli ultimi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.
Disney INTERACTIVE
PC CD ROM
NINTENDO64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR

GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW

Basta con tutto 'sto casino!

Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!

Cambiate scheda audio!
Rimborsiamo fino a 80.000 Lire se sceglierete Sound Blaster
VISITATE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMOZIONE

WWW.EUROPE.CREATIVE.COM